WAKFU RETOUR SUR LA PREMIÈRE VRAIE BÊTA DU MMORPG FRANÇAIS

joystick

NUMÉRO 245 - SEPTEMBRE 2011

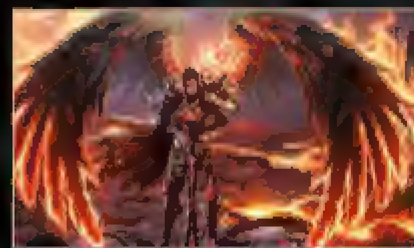
WWW.JVN.COM

MIEUX QUE DES VACANCES : UN VOYAGE CHEZ BLIZZARD !

DIABLO III

POURQUOI LA MAGIE OPÈRE PLUS QUE JAMAIS !

FOCUS DU MOIS



MIGHT & MAGIC HEROES VI

DÉCRYPTAGE DES NOUVELLES MÉCANIQUES DE LA STRATÉGIE TOUR PAR TOUR

REPORTAGE

E-SPORT

Enquête sur le retour annoncé de l'eSport en France

TEST

F.3.A.R , ALICE : Retour au pays de la folie

L'horreur est à l'honneur !

MATOS

Pratique

Installez de la mémoire surpuissante





Numéro 245 / Septembre 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,30€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 245 - SEPTEMBRE 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente : Saghi Zalmi
Directrice Générale, Finances et Administration :
Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zalmi
Directrice des ressources humaines :
Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zalmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) :
72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua,
Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste :
Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Dealz » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Kracoukas » Vandeboucque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guérite

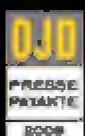
PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Pêchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot
(philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Sophie Paganardi

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : SIEP
ZA Les Marchais 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France - Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0315 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







PAS DE PRÉCIPITATION

Bon, si j'en crois le daté de ce numéro, nous sommes déjà en septembre. Il est temps de se remettre dans le bain et de se préparer à retrouver collègues, camarades de classe ou son conseiller pôle emploi. Heureusement, alors que vous êtes en train de lire ces lignes, le mois de septembre est encore à quelques semaines.
Je n'aurai donc qu'une chose à vous dire : profitez-en ! Profitez-en pour lire tranquillement ce nouveau numéro de Joystick. Profitez-en pour sortir faire la fête avec vos amis et, peut-être, ne rien faire le lendemain pour cause de foie hors-service. Profitez-en pour lézarder sur la plage, au bord d'une piscine ou sur une terrasse. Bref, ne pensez pas aux maux de la rentrée mais au moment présent. Et si, vraiment, vous ne pouvez vous empêcher de vous projeter dans le futur, pensez à tous ces jeux qui s'apprêtent à vous faire passer des moments mémorables devant votre PC. D'autant que, cette année, ils promettent d'être nombreux. Peut-être pas Diablo III, auquel nous avons pu jouer en exclusivité, mais Battlefield 3, Modern Warfare 3, From Dust, Assassin's Creed Revelation, Batman Arkham City, et tous les autres jeux que j'oublie ou qui ne sont pas sur le devant de la scène, et qui auront largement de quoi vous faire vibrer et mettre de côté les tracas du quotidien. Et c'est bien cela que l'on demande au jeu vidéo, nous transporter dans des univers dépaysants, nous plonger au cœur d'une réalité alternative... nous détendre ! Alors bonne lecture et ne pensez pas trop à la rentrée.

DEATH POTE

SOMMAIRE





« Prendre les commandes de Diablo III, c'est comme revenir à la maison après une longue absence. »

www.jvn.com

joystick

N° 245 Septembre 2011



86 END OF NATIONS Voilà un MOBA qu'il est ambitieux !



62 FROM DUST Le petit bijou d'Éric Chahi est arrivé à la rédaction. Notre test !

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE… partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM



joystick
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@yellowmedia.fr

Les Petits Chanteurs à la Croix de Bois ont donné un concert dans votre appart ? Votre voisin est le sosie de Captain Igloo ? Vous jouez un Warwick mid à LoL ? Mais alors… Pourquoi vous ne nous l'avez pas écrit ?



Bonjour,
Je vous envoie ce mail totalement inutile pour dire que alléluia j'ai trouvé la citation de la bible « flinguer tout ce qui bouge ou rampe dans un rayon de plusieurs kilomètres ». Ok, ok… c'était facile à trouver. Faut dire que je suis au boulot, que je m'emmerde, que mon proc a grillé et je passe le temps en lisant votre excellente revue. Merci de nous faire rire et de nous vendre du rêve, soyez bénis par la Loutre !

Manni

JOYSTICK : Cher Manni,
Je vois que vous possédez une des bibles démentes éditées par la Loutre et je vous en félicite. Le jour du jugement dernier, vous recevrez une config apocalypse-proof dédicacée par la rédac. Sinon, sachez que nous sommes ravis de vous divertir au travail, car nos lecteurs se délectent généralement de notre prose dans des lieux plus confinés, et à la longue, c'est un peu vexant. Toutefois, j'espère que votre petite lecture ne nuira pas à votre travail. Car même si nous sommes flattés de divertir des pilotes d'avions de chasse, des ingénieurs nucléaires, des coiffeurs ou des bûcherons, je me dis qu'un accident du travail arrive vite.
Et pour tout vous dire, j'espère que vous n'étiez pas aux commandes de l'hélico qui vient de se crasher au pied de notre immeuble. Nous nous en voudrions terriblement, et en plus nous aurions perdu un lecteur…
La Loutre vous le demande : soyez prudent.

Bonjour la rédaction,
Abonné et lecteur assidu depuis votre heureuse naissance, je n'ai – en ces temps où « la disette (d'humour et gameplay) dégénéra en famine universelle » dixit Voltaire – aucune intention de vous abandonner au bord du gué tant que vous y agiterez joyeusement les pieds en dégustant un mojito ! En effet, bien qu'affligé d'un 77ᵉ été au mois d'août prochain, je continue à partager votre foi en l'avenir du jeu vidéo sur PC. Que les impatients de renouveau jouent à The Witcher 1 & 2, ou à l'inépuisable série des X3 et ils nous comprendront.

Backarye

JOYSTICK : Cher Backarye,
Horst Tappert soit loué ! J'avais tracé des courbes dans mon coin, observé les astres pour y lire un signe et à vrai dire, j'avais même googler l'impact du test Derrick sur notre lectorat… et vous voilà ! Un vrai gamer de 77 ans ; j'raid off les mecs, Savon nous a ramené un vétéran de la guerre des pixels ! Vous nous détournez avec à propos une citation (exacte !) de Voltaire, vous buvez du mojito, vous possédez toute la collec des Joy à ce jour, vous jouez à The Witcher et à X3… Diable, mais vous êtes la perle rare. Si votre pension de retraite est trop juste, ou simplement si vous passez par Levallois, on aura forcément une petite place pour vous ici ; sachez que nous tenons en respect Dame Canicule grâce à un champ de ventilateurs USB. Si en plus, par un miracle purement… ben euh, mi-ra-cu-leux, vous étiez l'heureux grand-père d'une jeune geekette de 25 ans célibataire, je crois qu'on vous épouse. Enfin, qu'on l'épouserait, elle, mais vous voyez l'idée… Et n'oubliez pas : restez geek !

Bonjour, cher journal adoré, adulé par tous et par toutes
Je vous lis depuis des années, et je n'ai pour l'instant été que très peu déçu. Mais seulement voilà ! Depuis quelques mois je vois avec horreur l'adoration que vous portez à certains jeux que je qualifierai de Kévinesques. Les trois meilleurs exemples sont : World Of Warcraft, un excellent jeu, jusqu'à la sortie des extensions, qui ont tout facilité. […] L'immondissime Call Of Duty, avec son écran jaune à chaque frag « GG tu as head shoté un ennemi qui se trouve à plus de 10 mètres ! » […] Et la plus grosse blague de cette décennie, mister pixel lui-même… Minecraft ! Un univers tromégamdrdlamaur où on peut tout faire, c'est-à-dire casser des pixels et mettre des pixels.
« Tu fais quoi là ? »
« je joue a minecraft trolololol »
« Et tu dois faire quoi ? »
« Tou ce ke tu ve c tro lol »
« Heu… »
« Tu peu construir plain 2 truk, fèr pousser D plante é tou é tou »
« Tu veux dire que ce tas de pixels c'est un arbre ? »
« ba wé trololol »
« Et ces pixels roses qui bougent là, c'est quoi ? »
« un koshon mdr »
« Ah ok. Et sinon, tu dois juste péter des pixels et en foutre n'importe où ? »
« ba ué mé tu peu fèrr D grau chato cé tro maran. »
J'aurais pu continuer longtemps à cracher sur la gueule de ces jeux, mais là, c'était juste pour vous faire sentir mon mécontentement.
(PS : Mais rassurez-vous, hormis ça et deux trois petites choses j'adore votre mag', que j'achète religieusement chaque mois.) Amicalement,

Erzane Vikturus

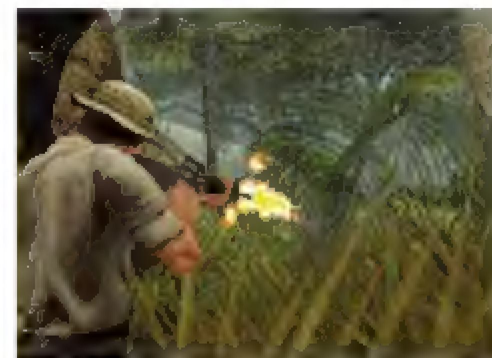
JOYSTICK : Tout le monde le sait, nous sommes d'affreux vendus. Nous sommes pourris et corrompus jusqu'à l'os, nous allumons 15 PC à la fois dans la rédac, exprès pour réchauffer la planète et tuer des ours polaires, et le soir, à la nuit tombée nous mangeons des chatons vivants. Je note tout de même que vous possédez WoW, CoD et probablement Minecraft. Alors s'il est exact que nous encensons ce dernier (à juste titre, bien que votre petit dialogue soit aussi drôle que vrai dans le fond), nous avons abandonné WoW à son sort depuis longtemps, et flinguons CoD assez régulièrement (notamment en page courrier). Après peut-être que je manque de recul sur nos écrits, peut-être me trompai-je, mais rassurez-vous, on vous adore aussi (bien que l'on ne vous achète pas chaque mois).

VOTRE DVD

Le Vietnam, c'est surfait disait l'autre ! Alors en guise de présentation de notre jeu complet, un shooter Ramboesque qui vient de Hollande, j'ai décidé de vous parler de ce qui fait le sel de notre quotidien en cette période estivale : les chiens qui parlent, les pâquerettes et le Tour de France. Enjoy !









Le jeu complet

Genre TPS - **Éditeur** Eidos - **Développeur** Guerrilla Games - **Site** : –

Shellshock Nam' 67

La guerre, la guerre, toujours la guerre ! Pourquoi a-t-on toujours droit à des jeux de guerre ? Des jeux violents avec des bouts de bras et des tripes à l'air ? Et qu'après les petits n'enfants, ils deviennent psychopathes et piquent la Kalash de leur padre pour tuer le chien du voisin ! Hein ? Alors que le chien, il aboyait mais c'est normal que les chiens aboient ! Il voulait peut-être juste dire : « J'aime beaucoup les humains ! Personne n'a du Sheba ? Bon OK, c'est peut-être une nourriture pour chat mais moi j'aime bien, c'est bon pour ma ligne ! » Bref, c'est vrai quoi, pourquoi aucun développeur n'a pensé à faire des shooters bisounours ? Un jeu de bataille de polochons par exemple (à la troisième ou à la première personne, peu importe) ? À la limite, on pourrait avoir des jeux de guerre avec des balles à blanc et du faux sang en Ketchup, ou du FPS Paint-ball dans le bois de Vincennes ! Genre, le type se prend une balle, son écran devient tout rouge, il doit rester accroupi un moment (en pressant la touche C) mais il peut se relever au bout de quelques secondes et faire un coucou à sa maman pour lui dire que tout va bien. Ben NON ! La guerre, la guerre, toujours la guerre ! À croire que vous aimez ça, bande de dangereuses loutres ! Shellshock : Nam' 67 (c'est Vietnam je suppose, le mec qui a imaginé le titre devait manger des syllabes) n'y fait bien évidemment pas exception.

Garde à vous !

Donc Shellshock : Nam'67 se déroule au Vietnam en 1967. Vous y jouez un gentil Américain qui doit tuer des méchants vietnamiens. Enfin, je crois. Faut tuer des types en tout cas. D'après ce qu'en disait



Fumble da[illegible]lisation est très correcte. [illegible]nce malsaine à la Full Metal [illegible]un jeu de guerre « qui se jou[illegible]rtificielle, selon le monsie[illegible] IA au ras de pâquerett[illegible]ique je ne sais pas s'il y a des [illegible]s-là. "Minute Culture W[illegible]rement à l'opinion [illegible]elle une « fleur » de pâquerett[illegible]e » fleur mais un capitule p[illegible]mbreuses. » C'était la "Minut[illegible]on, allez, j'arrête mes bêtis[illegible]hooter et c'est tout ce que vo[illegible]y a la montée du Galibier q[illegible]je sais ce que vous pensez de[illegible]nt tous dopés nanana… [illegible]a ! … Qu'est-ce qu'ils mon[illegible]d même, Kracou ! Viens voir[illegible]e ça dans ta jeunesse t[illegible] quand même, ils vont vite, [illegible]

Genre Hack'n slash
Éditeur Blizzard
Développeur Blizzard
Site http://us.blizzard.com/diablo3
Sortie Excellente question...

DIABLO III

ENFER ET CONTRE TOUS

À SAVOIR

1 **Diablo III** fera prochainement l'objet d'un bêta-test.

2 **Le jeu utilisera** une nouvelle mouture de Battle.net, qui incluera un système d'échange d'objet avec de l'argent réel.

3 **Pas de connexion internet,** pas de Diablo III.



Après avoir lu ce papier, certains tenteront de vous convaincre qu'il n'y a aucun téléphone rouge à Joystick, que nous supplions Blizzard de nous inviter chez lui plutôt que l'inverse et que Rob Pardo ne savait même pas que j'existais. Ne les croyez pas, c'est la jalousie qui les fait parler.

AAAAAAAARGH ! POURQUOOOOOIIII, BORDEL ?! MAIS QU'AI-JE FAIT AU BON DIEU POUR MERITER ÇA ? Je vous l'accorde, pour un jeu de la couv, on a vu plus littéraire et plus poétique comme entrée en matière, seulement voilà : il fallait que ça sorte. Je viens juste de mettre la touche finale à mon test de Daggerdale, et là, je craque ! Non, mais sans rire : espérer d'un hack'n slash qu'il arbore des donjons correctement pensés et réalisés, un peu de loot qui claque, et quelques boss dont la mise à mort nous apporterait fierté et reconnaissance dans les soirées mondaines de la capitale : est-ce vraiment trop demander ? Au lieu de ça, nous devons supporter des Dungeon Siege III au gameplay mou du genou, des Daggerdale tout laids et tout buggés… C'est bien simple, hormis Torchlight en 2009 et Titan Quest en 2006, côté hack'n slash, ça a été zéro, nul, que du faisandé ! Je ne sais pas pour vous, mais moi, ça me donne une énorme envie de décrocher le téléphone rouge de la rédaction, et d'aller expliquer la vie à quelques grosses légumes du jeu vidéo. Comment ça, quel téléphone rouge ? Bah, si, vous savez ? Obama, ainsi que tous les présidents qui possèdent une certaine influence dans ce monde, disposent d'un petit téléphone rouge pour appeler leurs potes et régler les problèmes de la planète, ou planifier les sorties resto du prochain G8. Ben nous, à Joystick, on a le même système : une ligne directe avec les plus grands patrons du jeu vidéo. Valve, EA, Ubisoft, tous sont accessibles d'un simple geste… Bon alors, qui j'appelle ? Runic Games ? Pfff… J'ai l'impression que leur Torchlight 2, il n'est pas près de sortir… Qui d'autre ? Hack'n slash, hack'n slash… Oh bon sang ! Blizzard ! Ils en sont où, avec leur Diablo III ! Dix ans qu'on l'attend, leur jeu ! Ah ça, quand il faut faire le beau à la Blizzcon au milieu d'un parterre d'elfettes dénudées, il y a des volontaires ! Mais quand il s'agit de se sortir les doigts pour clôturer le développement d'un hack'n slash que tout le monde attend, on joue les discrets. Allez, je compose…Tuuut… Tuuut… Tuuut… Tuuut…
« Allo, Mike ? (ndlr : Michael Morhaime, CEO de Blizzard) Ouais, c'est Kracou… Ben, non, ça ne va pas du tout ! Je viens de tester Daggerdale, là, >>>

« Prendre les commandes de Diablo III, c'est comme revenir à la maison après une longue absence : on sait instinctivement où chaque chose se trouve. »

Ça va en faire, des os à ronger pour mon chien (je l'ai appelé STEUFU, c'est un labrador).

››› et c'est tout pourri ! Qu'est-ce que tu attends pour sortir ton Diablo III ? C'est quoi le problème ? Faut que je vienne avec une paire de forceps pour finir de l'accoucher moi-même ? Ben, oui, tu t'excuses, mais ça ne suffit pas ! J'veux tâter du gameplay, moi, bordel ! Je veux empailler du boss bien épais et exposer sa tête au dessus du lit de Mini-Kracou… Comment ? Chez toi, demain, 10h00 ? OK… Et Mike ? Ne me fais pas venir pour rien, hein ? Tu te souviens de ce qui est arrivé à Bioware, la dernière fois qu'ils ont essayé de se foutre de nous avec Dragon Age 2. »

Et hop : à peine le temps d'un vol Paris - Los Angeles, et me voilà frais comme un gardon, devant un superbe portail en fer forgé portant la mention « Blizzard Entertainment ». En guise de comité d'accueil, rien de moins que Rob Pardo, le monsieur Diablo III du développeur américain. Il m'installe dans une coquette salle de réunion, me sert un litre et demi de café bien serré, et commence par me balancer une courte vidéo, « pour me mettre dans l'ambiance », annonce-t-il. Mission accomplie : cette suite d'artworks narrant plan après plan les prémices de la nouvelle apocalypse sur une musique qu'on croirait tout droit sortie du film 300, donne très envie d'en découdre. Pour la petite histoire, nous sommes une vingtaine d'années après les événements qui ont secoué Diablo II, et nous arrivons dans ce qui reste de la petite bour-

SERIAL CRAFTEUR

Comme dans tout hack'n slash qui se respecte, votre progression se mesurera tout autant par votre gain d'expérience, que par votre capacité à vous équiper correctement. Pour cela, deux moyens vous seront offerts : le loot, via un système instancié qui attribuera notamment à chaque joueur d'un même groupe son propre butin, et le crafting. Dans ce dernier cas, il sera nécessaire de se rendre en ville, pour passer soit par le forgeron, le joaillier, ou l'enchanteur du coin, moyennant une petite commission, soit en faisant l'apprentissage de la compétence souhaitée. Les ressources liées à la fabrication viendront quant à elles du surplus d'équipement que l'on pourra transformer en matière première. Bien que les objets les plus prisés ne soient accessibles qu'en donjon, le crafting devrait rester un excellent moyen de se constituer un équipement de transition à moindre coût.



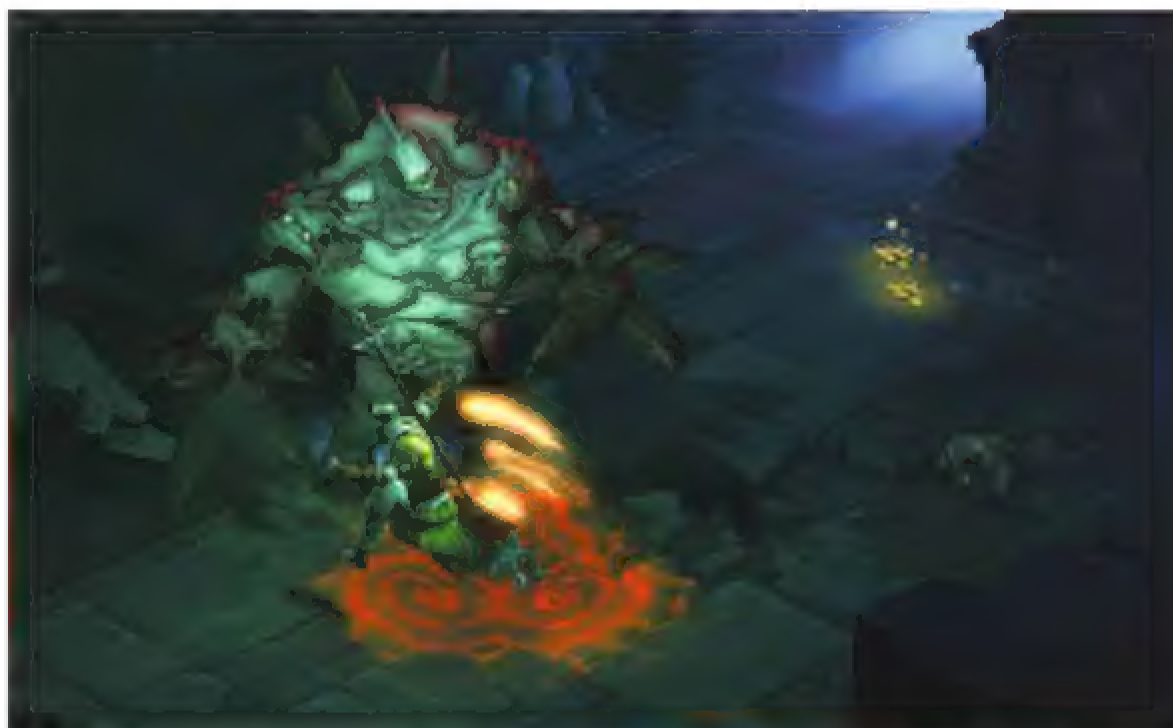
Visiblement, notre moine ascétique a raté les cours sur la non-violence et la paix intérieure.

gade de Nouvelle-Tristam, un lieu hautement symbolique, puisque c'est ici même que le Seigneur de la Terreur fit pour la première fois son apparition. Et clairement, l'endroit fait largement honneur à sa légende : tout n'est que maisons à l'abandon, allées lugubres, et morts-vivants qui sortent de terre. Par ailleurs, la vieille cathédrale qui trônait au centre de la ville, et qui tient également une place de choix dans l'histoire de la série, a été réduite en confettis par une étrange météorite incandescente. En un mot comme en cent, il va falloir retrousser ses manches et sortir la machine à baffes, le Mal avec un grand M est de retour !

Nous le savions déjà, Blizzard nous a concocté cinq classes jouables : le chasseur de démons, le sorcier, le féticheur, le moine et le barbare. Connaissant mon goût prononcé pour les effets pyrotechniques et les phrases grandiloquentes du genre « Vooouus ne passereeez paaaaaas ! », Rob me conseille tout naturellement le sorcier, un personnage capable de manipuler le temps, l'espace et les éléments, pour les transformer soit en armes destructrices, comme ce jet de foudre qui se propage d'un adversaire à l'autre, soit en moyens de protection, à l'image de cette bulle temporelle qui va venir ralentir tous les ennemis qui la traverseront. « OK, Rob, let's go ! ». En excellent GO, mon hôte se prépare à me guider dans mes premiers combats, quand soudain… « Laisse, Rob, je t'arrête tout de suite, ce ne sera pas la peine ». Car voyez-vous : prendre les commandes de Diablo III, c'est un peu comme revenir instantanément dix ans en arrière, alors que nous contemplions le corps encore chaud de Baal qui gisait à nos pieds. On retrouve les deux sphères de vie et d'énergie entourant la barre de raccourcis, la vue en 3D isométrique fixe que l'on croyait à jamais disparue au profit du nouveau standard actuel caractérisé par une caméra mobile, et un gameplay aussi simple qu'efficace, qui consiste à enchaîner les clics frénétiques pour décimer le maximum de zombies, araignées ou squelettes. Bref, on a l'impression de revenir à la maison après une longue traversée du désert, et de savoir instinctivement où chaque chose se trouve. >>>

« Le moteur graphique propose des environnements forts jolis, on s'en doute, mais surtout extrêmement vivants. »


Le moine restera mon personnage préféré parmi ceux que j'ai pu prendre en main.


Celui-là, dès que je l'ai vu, j'ai su qu'il ne valait mieux pas traîner dans le coin après l'avoir tué… J'avais raison.


Certains effets de sortilège sont particulièrement réussis, comme celui de cette sphère temporelle, par exemple.

Comme EDF, le sorcier vous conseille de passer au tout électrique. C'est plus écologique !

>>> Ceci dit, en y regardant de plus près, la maison en question a subi un net ravalement de façade. Le moteur graphique propose ainsi des environnements forts jolis, on s'en doute, mais surtout extrêmement vivants : les corbeaux fuient à notre arrivée, les tombes se brisent sous la puissance de nos sorts de zone, l'enseigne de la taverne se balance dans un grincement inquiétant. On sent vraiment qu'un gros effort d'animation a été fait pour immerger au mieux le joueur dans cette nouvelle aventure. D'ailleurs, il est assez bluffant de constater que cette effervescence et cette possibilité d'interagir avec des éléments du décor restent d'actualité une fois plongé dans les profondeurs des donjons, et ce, malgré le fait que ces derniers soient générés aléatoirement à chaque nouvelle visite. Ainsi, il sera toujours possible de briser des murs pour se frayer un chemin ou de


Certains éléments de donjons resteront communs à tout le monde, comme les rencontres avec les boss.

>>> faire chuter un lustre, ou une bibliothèque sur un pack de monstres pour en réduire le nombre. C'est Julian Love, responsable de la partie artistique et technique qui, un peu plus tard, m'expliquera toute la difficulté de la chose : « La notion d'aléatoire était pour nous une des bases du style Diablo. Pour les donjons, il a fallu très tôt déterminer quels critères devaient être figés, et quels autres pouvaient bénéficier du système aléatoire, le but étant d'offrir une expérience différente d'un personnage à un autre, tout en conservant une cohérence avec l'histoire, et en termes de level design. » Difficile, certes, mais particulièrement convaincant. D'ailleurs, je me surprends à faire fi du repas de midi pour continuer à défourailler les créatures les plus étranges. En peu de temps, me voilà déjà niveau 9, et prêt à en découdre avec le premier boss du jeu (le seul accessible dans cette démo), le roi-squelette. « Kracou, tu devrais peut-être te préparer un peu, non ? ». Mouais... C'est vrai que le combat s'annonce rude, et faire un tour dans mon tableau de talents, histoire de choisir ceux qui me seront les plus utiles, paraît tenir d'un certain bon sens. Et en même temps, ce sera l'occasion de vous décrire un peu ce système de compétence, qui offre à la fois une grande variété de choix et une indéniable souplesse d'utilisation

Au cours de sa longue carrière, un personnage pourra acquérir près d'une trentaine de compétences différentes. Toutefois, le simple fait de les débloquer ne signifie pas pour autant que vous pourrez en faire usage comme bon vous semble. En effet, en plus de ces talents, vous gagnerez un certain nombre de slots, répartis en deux catégories : actifs et passifs. Dans les premiers, vous allez insérer les compétences qui seront directement accessibles via votre barre de raccourcis et les boutons de la souris. La seconde catégorie regroupera quant à elle des buffs qui s'appliqueront en permanence. Au niveau 9, par exemple, mon sorcier dispose de 3 slots actifs (sur 6 disponibles en tout), dans lesquels il stocke en général un sort d'attaque, un sort de zone et une protection. Pour l'ami le roi-squelette, le sort de zone n'est pas forcément nécessaire. Il suffit donc d'entrer dans l'interface de gestion du personnage, et de remplacer notre « Choc électrique » par un pouvoir monocible plus pêchu, un sort de contrôle ou une protection complémentaire. Et ce n'est pas tout ! Derrière chaque slot, il sera possible d'ajouter une rune, qui va apporter des effets supplémentaires, allant parfois jusqu'à modifier complètement la physionomie du pouvoir d'origine. Si je prends le sort « Forme de diamant » de mon Gandalf en herbe, une rune pourra lui permettre d'améliorer son niveau de protection en ajoutant des résistances contre certains types de dégâts, ou le transformer en sort offensif, en >>>

PARCE QU'ON N'ALLAIT PAS VOUS LAISSER EN PLAN COMME ÇA...

Vous l'aurez compris, ce n'est pas tant le jeu en lui-même qui aura créé la surprise de ce voyage de presse, mais bien l'outil qui va l'accompagner, Battle.net. Un outil qui tentera d'ouvrir la voie vers une nouvelle forme de modèle économique pour Blizzard.



Cela semblait acquis pour tout le monde. Blizzard ne pouvait se permettre de conserver pour son hack'n slash phare le système Battle.net tel qu'il existait sur Diablo II. Un système, qui, rappelons-le, ressemblait à un joyeux foutoir ! Cette nouvelle monture va donc venir améliorer la communication entre les joueurs, en amenant une gestion des listes d'amis, qui sera compatible avec celle des autres jeux Blizzard, un système de matchmaking dont on ne sait encore pas grand-chose, et des personnages persistants, dont les caractéristiques pourront être partagées via un équivalent de WoW Armory. Également, chaque joueur se verra adjoindre une bannière, personnalisable en fonction des hauts faits accomplis en jeu, et un coffre, qu'il partagera avec tous ses personnages. Et bien sûr, il y aura ce fameux Hôtel des Ventes, qui acceptera aussi bien de l'argent virtuel (des pièces d'or) que de la monnaie sonnante et trébuchante (des euros dans notre cas). C'est vrai, l'échange d'équipement dans Diablo II était devenu une véritable industrie, qui survivait dans l'anarchie la plus totale, ces transactions n'ayant jamais fait l'objet d'aucune forme de soutien logistique de la part de Blizzard. Ces items devaient circuler en jeu, par des moyens souvent compliqués, en faisant intervenir des tiers, avec à la clé de nombreux risques de tricheries et d'arnaques. Avec son nouveau système, Blizzard veut remédier à ça et offrir enfin au joueur un environnement sécurisé pour faire ses emplettes (en mettant la main par la même occasion sur une manne considérable, puisque chaque transaction via Battle.net sera payante, à la mise en enchère, puis à la vente). Évidemment, j'en vois déjà qui crient au scandale, se plaignent des prix qui vont s'envoler, des abus en tout genre, de la domination de ce nouveau marché par les fameux farmers chinois. Et ces questions sont certes légitimes, mais pas forcément pour Diablo III. En effet, ce dernier, au contraire de Diablo II, ne disposera d'aucun système de classement (pour le moment...). De l'aveu du développeur, le jeu est conçu dans une optique purement PvE ou co-op, et certainement pas pour en faire la prochaine star de la scène eSport. En revanche, cette « avancée » pourrait très bien représenter un galop d'essai sur un jeu justement peu ambitieux au niveau PvP, histoire d'en mesurer l'impact, et se réserver pour une application prochaine à des jeux plus compétitifs et donc forcément plus lucratifs (qui a parlé de « projet Titan » ?). Rappelons que WoW est à terme voué à une mort lente, mais inexorable, et qu'il faudra bien trouver d'autres modèles économiques pour prendre le relais de cette énorme vache à lait.



1

LA CITÉ DE NOUVELLE-TRISTAM

M'EST D'AVIS QUE LE TOURISME N'Y EST PAS FLEURISSANT

1 Nous avons déjà tué 5 des 7 démons de l'univers de Diablo. Les deux derniers se cachent-ils dans Nouvelle-Tristam ?

2 Les nouveaux squatteurs de la cathédrale réclameront un peu plus qu'un sermon pour être délogés.

3 Decard Cain, notre guide, aurait pu choisir de se réfugier dans une villa au bord de mer. Il a préféré un cimetière lugubre.

4 Je ne sais pas quel est le prêtre qui va devoir ranger tout ce bordel, mais il va avoir du [illegible]



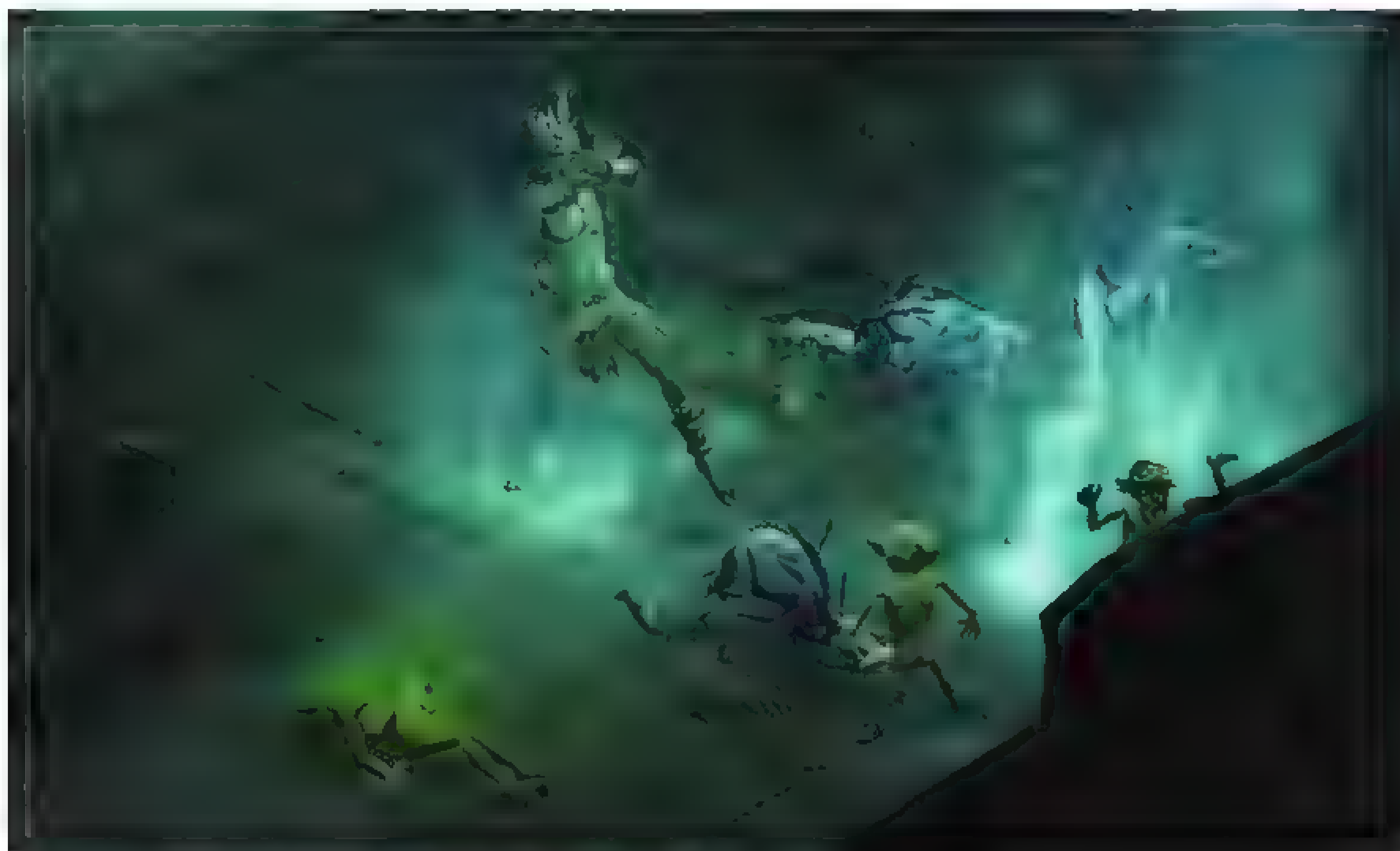
2



3



4



Il paraît que les féticheurs sont comme les Écossais : ils sont nus sous leur jolie jupette.

« Même si le jeu est aujourd'hui entièrement jouable, il reste encore des montagnes de réglages et d'équilibrages à mettre en place. »

permettant un renvoi des dégâts subis vers l'ennemi. Le système est donc simple, de bon goût, et évite au joueur le syndrome post-traumatique qui suit chaque montée de niveau : « Damned ! J'aurais peut-être mieux fait de prendre l'invocation démoniaque au lieu d'aller chercher ce ridicule bonus de vitalité qui me sert finalement à rien ! Ma vie est foutue ! »

Ensuite, ma foi, le roi-squelette ayant rendu l'âme et sonné la fin de ma progression, la session de jeu s'est transformée en session de test des différents avatars disponibles. Globalement, que le personnage évolue à distance ou au corps à corps, les affrontements conservent une bonne nervosité. Le barbare est brutal à souhait, notamment avec son attaque sautée, qui lui permet d'ouvrir un combat en plongeant au milieu de ses adversaires, étourdissant tout ce beau monde au passage. Si on a la bonne idée d'enchaîner ça avec un sort de zone, le combo s'avère diablement efficace. Le chasseur de démons, également, semble envoyer du petit bois bien tassé au regard de ce qu'accomplissait mon sorcier quelques heures plus tôt. Des détails, me direz-vous, et vous aurez bien raison : même si, selon les dires du bon Rob, le jeu est aujourd'hui entièrement jouable, il reste encore des montagnes de réglages et d'équilibrages à mettre en place. D'ailleurs, en parlant de Rob Pardo… Il m'avait promis du lourd, du concret, et c'est vrai que cette nouvelle plongée au cœur du jeu confirme que ce dernier semble promis à un avenir radieux. Toutefois… Vous conviendrez avec moi que nous n'avons pas réellement eu droit à de la nouvelle qui claque. Rien de croustillant… « Alors Rob ? Allez, ne m'oblige pas à jouer les durs, fais-moi une confidence, annonce-moi un truc… » « OK, mais tu m'assures que ça restera entre nous ? » « Attends, tu me connais ! Tu sais qu'avec moi, ça ne dépassera jamais le petit cercle restreint de nos lecteurs les plus assidus… » « Bon, sur le jeu en lui-même, c'est vrai qu'on n'avait pas de vrai nouveauté, mais sur Battle.net, en revanche, on va créer un système d'hôtel des ventes, où les joueurs pourront s'échanger des objets, en utilisant de l'argent réel… » « HEIN !!!! QUOI ?!?! »… Après ça, la dernière chose dont je me souviens, c'est de m'être réveillé dans un avion direction Paris, avec un petit mot dans la main « Kracou, c'était sympa de t'avoir revu. Tu peux toujours parler de l'info sur la nouvelle version de Battle.net. De toute façon, tout le monde le sait, tu es le dernier des mythos, personne ne te croira jamais. Sinon, tu reviens quand tu veux… ». Comment ça, un mytho ?? MOI ?

ROB ? JE CROIS QUE NOUS SOMMES SUIVIS !

NEWS



POUR OU CONTRE 29
Ressusciter des vieilles licences : un coup marketing ou un vrai plaisir vidéoludique ?

Opinion

PAR YAVIN

Pourquoi payer plus cher ?

On vous le répète assez : le dématérialisé, c'est bien. C'est la fin des galettes griffées, la fin de recherches interminables parce qu'on avait malencontreusement placé le jeu dans une autre boîte que la sienne, etc. L'ennui, c'est que cela reste cher, souvent plus cher qu'une version boîte (achetée à l'étranger) mais avec l'avantage de la disponibilité immédiate et pas sous 15 jours. Reste que depuis quelque temps, les plus grandes plateformes de téléchargement se sont mises à lancer d'intenses périodes de soldes pendant lesquelles on trouve de nombreux titres – souvent très récents – à des tarifs imbattables. Ainsi, moins de deux mois après sa sortie, pouvait-on trouver Portal 2 pour environ 25 malheureux euros. On applaudit évidemment l'initiative mais on s'inquiète aussi pour le futur des jeux vendus « plein pot » alors qu'il devient presque légitime d'attendre un peu pour profiter d'offres particulièrement alléchantes. Remarquez, si on taxe les « early adopters » pour que les moins fortunés en profitent très peu de temps après… on va avoir du mal à être contre.

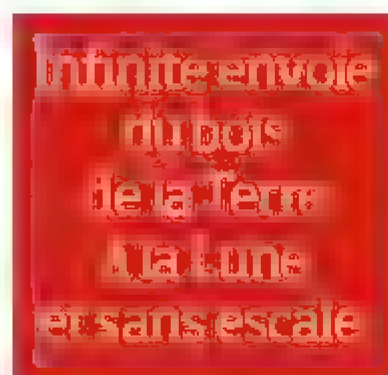




Bioshock Infinite ■ À en pleurer de bonheur

Plus qu'un choc, un carnage

Lors de l'E3 2011 qui s'est tenu en juin à Los Angeles, quelques rares chanceux ont pu visionner une grosse poignée de minutes de Bioshock Infinite. Autant vous le dire tout de suite, la direction artistique de cet opus semble promettre un bon milliard de décrochages de mâchoires. Un peu comme dans le premier Bioshock, me direz-vous, fier de votre petite réplique et là je vous rétorquerai illico que, non, vous n'imaginez même pas le fossé visuel séparant les deux titres tant Infinite envoie du bois de la Terre à la Lune et sans escale. D'autant que l'ambiance ne se borne pas à nous balancer de beaux bâtiments colorés, avec des détails à se damner, une végétation luxuriante, des milliers d'objets à contempler et j'en passe. Non, le pire, dans toute cette histoire, c'est que la narration frappe elle aussi un grand coup avec ce passage absolument ultime dans lequel on suit une certaine et fort mystérieuse Elizabeth, d'apparence fragile mais qui dévoile vite quelques secrets quand elle nous embarque dans une dimension parallèle grâce à un pouvoir qu'elle a manifestement du mal à maîtriser. On découvre également un nombre effarant de PNJ qui vivent leur vie (certes, de manière scriptée pour nous en mettre plein les yeux) ou nous agressent, dévoilant par la même occasion un gameplay particulièrement nerveux. Flingues, fusils à pompe et lance-roquettes feront ainsi partie d'un arsenal bien utile pour mener à bien des somptueux combats face à des dizaines d'adversaires. Et je ne vous parle pas des dirigeables à abattre, des rails aériens sur lesquels on glisse pour se rendre d'une zone à une autre, des explosions dans tous les sens et… Pfff, je reviens je vais dormir jusqu'en 2012.



Street Cleaning Simulator ■ [illegible]

Ce n'est pas sale

Parfois on se demande d'où sortent certains concepts légèrement louches. Prenez ce Street Cleaning Simulator, par exemple. Auriez-vous imaginé une seule seconde qu'un développeur puisse se lancer dans la mise sur le marché d'un simulateur de véhicule de nettoyage de rue ? On [illegible] ressemble à une grosse farce, un concept de titre que l'on balance sur tous les sites du monde un 1er avril pour faire rire le tout Internet. Eh bien non, c'est réel, ça existe et ça se vend. À croire que des gens, peut-être vous, peut-être moi, ont envie de rouler à deux à l'heure à c[illegible] trottoirs pour en virer les déchets. Il faudra même penser à faire le plein d'essence (et d'eau !) pour mener à bien les différentes « missions » attribuées par la mairie. Comme si le concept ne s'avérait pas assez lourdingue, le respect de la signalisation routière et des autres usagers sera essentiel au bon accomplissement de cette tâche. Bien, mais cela ne nous dit pas qui achètera ce jeu sorti début juin et vendu aux alentours de 30 euros. Trop de thunes ? Un traumatisme d'enfance ? Sûrement quelque chose dans ce goût-là.



L'arme ultime pour frimer devant les gonzesses.

Les Sims Medieval : Nobles et Pirates ■ Et ça vous étonne ?

Parce qu'ils le médiévalent bien

On l'aurait presque juré, il était IMPENSABLE que Les Sims Medieval puissent avoir droit à une seule extension tant le jeu, par ses mécaniques plus fermées qu'à l'accoutumée, ne semblait pas destiné à suivre le traditionnel chemin de la rentabilité maximale. Bien entendu, on se gourait, et si on avait été visionnaires en matière de thunes, on bosserait à Wall Street, pas chez Joystick. Bref, le 1er septembre sortira Nobles et Pirates avec… des nobles et des pirates, une nouvelle ambition, plein de quêtes et d'intrigues amoureuses. Quant au prix, il se situerait aux alentours de 30 euros.



BRÈVES

Heavy brain

D'après Yves Jacquier, éminent employé d'Ubisoft Montréal, la prochaine bataille technique se jouera du côté des intelligences artificielles qu'il verrait bien nettement plus crédibles dans leurs agissements. Et là, forcément, on ne peut s'empêcher d'avoir une pensée émue pour les 60 autres bougres qui nous ont promis la même chose depuis 30 ans.



Que le meilleur gagne

Electronic Arts l'affirme haut et fort, non, son service de téléchargement Origin **www.origin.com** n'a pas pour but de concurrencer Steam. D'ailleurs, on continuera à trouver plein de jeux EA sur la plateforme de Valve et assez peu de logiciels concurrents sur les PC des joueurs qui n'ont pas super envie de se coltiner 12 services différents.



Un fauteuil pour deux

Émeric Thoa et Audrey Leprince, deux ex-Ubisoft, se sont donné la main et sont partis gambader au bord de la rivière avant de se décider à fonder The Game Bakers, un nouveau studio montpelliérain. Ensemble, les deux audacieux se lancent dans la création de Squids, un jeu avec des calamars prévu pour une date encore indéterminée.



Carrier Command : Gaea Mission ■ Le transporteur

Il était un petit naviiireuh

Exhumer une franchise disparue des écrans depuis 23 ans, ça ne paraît pas forcément super-cohérent, de prime abord. Qu'importe, vu que les Tchèques de Bohemia Interactive ne font décidément pas les choses comme tout le monde. Après les élitistes ArmA, l'audacieux et futur Take-On Helicopters, voici le bout du nez d'un futur épisode de Carrier Command. Tous ceux qui ont possédé un jour un Amiga ou un Atari ST s'en souviennent forcément, même sans y avoir joué, tant on en parlait à l'époque. Cependant et toujours dans l'idée de ne VRAIMENT rien faire comme tout le monde, la vision de l'univers par Bohemia se base sur une seconde franchise : la trilogie de science-fiction Gaia, de l'écrivain américain John Varley. Du coup, on se retrouvera aux commandes d'un porte-avions du futur de l'espace doté de plein d'autres véhicules et évoluant sur une planète colonisée, théâtre d'intenses combats entre divers belligérants. Le titre sortirait vraisemblablement au premier trimestre 2012 et on espère vraiment en apprendre un peu plus d'ici là parce que là, sincèrement, le concept manque légèrement (c'est un euphémisme) de transparence.

> « On se retrouvera aux commandes d'un porte-avions du futur. »

LE COLLECTOR

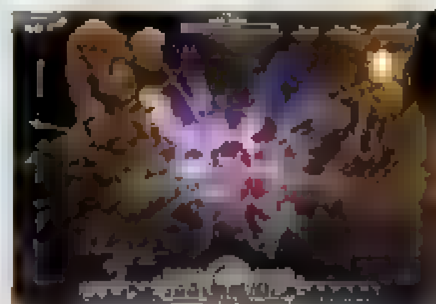
Une édition de tueurs

Alors que l'on ne sait pas encore si la version PC sortira en même temps que les itérations consoles, le contenu de l'édition collector d'Assassin's Creed Revelation vient d'être dévoilé. Au programme, en plus du jeu, vous aurez droit à un artbook, une mission exclusive pour la campagne solo, deux personnages pour le multi, un court-métrage [illegible] nale. Rien de bien extravagant mais mieux [illegible]

BRÈVES

Et ça fracasse

À force de se vendre comme des petits pains au chocolat, il fallait bien que ça arrive et le sympathique hack & slash Torchlight s'est désormais écoulé à plus d'un million d'exemplaires. Nos pensées vont aux développeurs afin qu'ils se remettent rapidement de cette terrible épreuve.



Grandiose

La prochaine édition du salon Paris Games Week organisé par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) se tiendra au Palais des Expositions de la Porte de Versailles du 21 au 25 octobre. Le tout sur 22 000 mètres carrés et ça, c'est plus grand que le mien de salon.



Cool of Duty

Les 2 et 3 septembre prochains, à Los Angeles, se tiendra le Call of Duty XP 2011, une grosse convention officielle pour fans, dotée d'un million de dollars de prix à gagner. Prix de l'entrée : 150 dollars. Scandaleux ? Tout est reversé à des vétérans... donc non.



BABE DU MOIS

CANDY EDWARDS

Son charme inénarrable et sa beauté froide en font l'un des personnages féminins les plus séduisants de L.A. Noire. Heureusement, la disparition de son petit ami –boxeur de son état–, permettra à notre duo d'enquêteur d'en apprendre plus sur la dame, notamment lors d'une filature où le choix sera donné de jouer la carte de la discrétion ou, au contraire, celle du « rentre dedans ». À noter que l'actrice ayant interprété son rôle s'appelle Jessica Kiper et qu'elle a, entre autres, joué dans des séries telles que Survivor ou Sex and Death 101

Battlefield 3 ■ À bon entendeur...

LA GUERRE OUVERTE ?

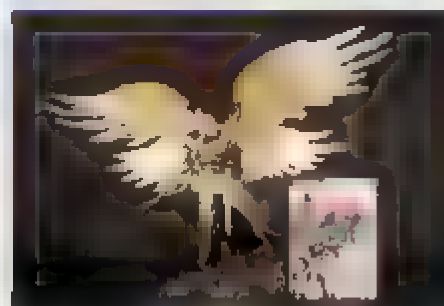
Question : possédez-vous des moufles ? Non parce que c'est pratique les moufles, ça évite, par exemple, de se bouffer les doigts au moment où l'on vous annonce que Battlefield 3 ne sera pas ouvert aux mods. Pour DICE, ce serait trop compliqué de développer les outils de modding à destination d'un jeu rempli de niveaux complètement dingues avec tous ces beaux immeubles à détruire. Et c'est vrai, quand on y pense, pourquoi toujours voir le mal partout ? Empêcher la communauté de bosser sur un jeu a-t-il un jour empêché de vendre des DLC par la suite ? Oui ? Ah ben oui.



BRÈVES

Pourquoi se priver ?

Pourquoi vendre des trucs moches et bon marché quand on peut les faire beaux et hors de prix ? Une question à laquelle répondent nos amis d'Ubisoft grâce à tout un tas de produits dérivés issus de leurs plus grands succès et parmi lesquels on trouve des figurines à 300 brouzoufs. **Site : http://tiny.cc/ncr44**



Ce sera joli !

Les petits gars de Positech (Gratuitous Space Battles) dans un délire fendard se sont dit que révéler le nom de leur prochain jeu, c'était has been et se fendent donc d'un mystérieux « GTB ». Ce qui peut vouloir dire plein de trucs mais, perso, je penche pour Gribouille ta bouille, une simulation de dessin révolutionnaire.

Positech Games

La femme de l'homme

D'après nos estimés confrères du site **Rockpapershotgun.com**, il se pourrait bien que le jeu Ms. Splosion Man, exclusivité de la Xbox 360, finisse par faire un petit tour sur PC ou plutôt sous Windows, pour ne pas fâcher les linuxiens dont on se demande ce qu'ils foutent avec un numéro de Joystick dans les mains.



The Asskickers ■ Nostalgie, nostalgie

Coup de pied au cul

Rappelez-vous, on vous l'annonçait il y a quelques semaines, l'éditeur Sega décidait de retirer de la circulation un remake de Streets of Rage manifestement pas du goût de l'éditeur japonais. Est-ce vraiment bien grave ? « Non ! », répondent en chœur les auteurs français du beat-em-all The Asskicker (http://www.the-asskickers.com). C'est que leur jeu ressemble furieusement aux productions de l'âge d'or du genre, quand les uns se tuaient les doigts sur SoR alors que les autres ne juraient que par le Final Fight de Capcom. Pas mal foutu, joli bien que doté d'animations un peu légères pour convaincre, The Asskicker offre de beaux moments de détente grâce à une chouette ambiance, des niveaux sympas (mais trop classiques) et une jouabilité plutôt léchée. En outre, le jeu permet de parcourir l'aventure à deux joueurs en mode coopératif. Pour une douzaine d'euros, si vous êtes fan du genre, on ne peut que vous conseiller d'y jeter un œil.



De la baston, en veux-tu, en voilà...

MARCHANDISAGE

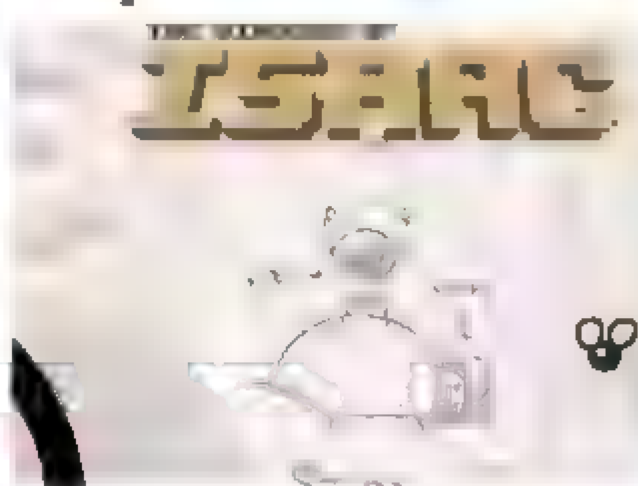
Zombiemania

Marre de buter du zombie dans les mondes virtuels de votre PC ? Nous avons la solution à votre manque de réalisme. Pour être honnête, c'est l'incontournable site ThinkGeek qui, pour quelques misérables dollars, vous permettra d'exaucer votre vœu. Grâce à la Zombie Shooting Gallery, vous pourrez exterminer des hordes entières de zombies et autres morts-vivants. Et si jamais vous vous lassiez, vous pourrez toujours coller les photos de vos collègues ou des participants à Secret Story. [illegible] de plus, mes bons messieurs (et dames qui nous lisez). Site : www.thinkgeek.com



The Binding of Isaac ■ De la subtilité dans l'air

Trop d'info tue l'info



Une fois n'est pas coutume, je vais vous parler d'un jeu dont on ne sait pas grand chose si ce n'est que
1) il est réalisé par la moitié de l'équipe responsable du fantastique Super Meat Boy (soit une seule personne),
2) le titre se présenterait sous la forme d'un porte-monstre-trésor (donc potentiellement un hack & slash) et
3) devrait être terminé à l'heure à laquelle vous lirez ces lignes… voilà. Pour les plateformes concernées, une date de sortie précise ou un bol de m&m's au beurre salé recouverts d'un nappage de gruyère fondu, repassez plus tard.

UP & DOWN

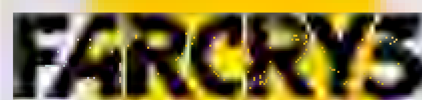
Minecraft

Avec 10 millions de joueurs (en version payante ou gratuite), Minecraft est définitivement le jeu phénomène du moment. Un succès qui n'est plus vraiment à expliquer et qui ne devrait pas s'arrêter de sitôt puisque les prochaines mises à jour promettent un contenu toujours plus intéressant et qui transformera ce bac à sable en véritable jeu. Les pioches n'auront jamais révélé autant d'or...



FarCry 3

Alors que le second volet avait laissé plus d'un joueur sur sa faim, Ubisoft semble avoir bien appris sa leçon. Ce troisième volet devrait donc profiter d'un souci tout particulier en ce qui concerne sa version PC. Rien ne dit (et c'est peu probable) que le SDK sera disponible mais l'aventure devrait disposer d'une durée de vie conséquente.



E.A.

Chaque année, c'est la même chose. Les éditeurs ferment les serveurs de leurs titres les plus anciens ou les moins rentables. Cet été, Electronic Arts fermera donc les serveurs de Battlefield 2141 (démo) et Need For Speed Most Wanted. Rien de vraiment scandaleux mais c'est toujours dommage...




Et donc là, admirez la nou… animation faciale de malade.

L.A. Noire ■ Pile ou face ?

Une bonne tête de vainqueur

Comme vous, comme moi et comme le reste du monde en train de danser le twist en faisant la ronde, les responsables de Rockstar ont lu l'incroyable test de Derrick par notre sémillant Savonfou. Ce qu'ils en ont déduit ? Que les jeux basés sur des séries lourdingues de fin de siècle, c'est sympa mais pourquoi ne pas s'enfoncer encore un peu plus dans le passé ? Genre, en 1947, à Los Angeles afin d'incarner le brillant Cole Phelps, vétéran de la Seconde Guerre mondiale et petit patrouilleur de police de son état. A contrario de son futur homologue du pays des saucisses, la vie de Cole ne sera pas de tout repos, il grimpera rapidement dans la hiérarchie en éclaircissant un paquet d'affaires criminelles. Et pour ce faire, le bonhomme disposera d'une technologie incroyable mise au point par les petits génies de Team Bondi permettant à de vrais acteurs de jouer les personnages du jeu, avec toutes les mimiques d'un véritable humain. Et tout cela en 1947, c'est tout bonnement incroyable, non ? Bref, mêlant (et démêlant) enquêtes, scènes d'action et poursuites en bagnoles, L.A. Noire sortira à l'automne, quand les feuilles tombent comme des cheveux dans la soupe. Hein, mais qu'est-ce que je raconte ?

> « Pourquoi ne pas s'enfoncer encore un peu plus dans le passé ? »

MAGAZINAGE

Portez Portal

…rés, le sweat à capuche officiel des sujets de test…

…de dollars, frais de port non compris.



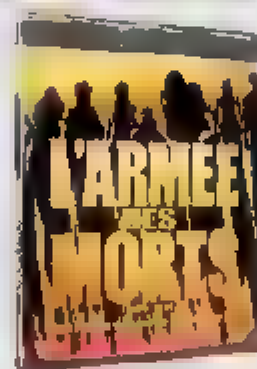
LES DVD DU MOIS



SuperZéros

Takashi Miike est certainement l'un des réalisateurs japonais les plus prolifiques et les plus déjantés. Avec Zebraman 2, il nous propose un film 100 % manga à l'ambiance folle, au rythme effréné et aux scènes d'action culte. Mais attention, comme toujours avec ce grand monsieur, le meilleur côtoie le pire, la modernité la plus exacerbée se mesure au kitsch ultime. Un véritable ovni cinématographique qui vous promet quelques bons moments. Et alors que les vacances touchent à leur fin, ce n'est déjà pas si mal.

ZEBRAMAN 2
(Ed. WARNER HOME VIDEO)



Mort, c'est mort !

Si les derniers films de George Romero n'ont pas forcément fait l'unanimité, l'Armée des Morts, lui, frise le génie. Imaginez une armée de zombies dont certains membres n'auraient pas totalement perdu leurs capacités intellectuelles. Vous vous retrouveriez face à une horde de spectateurs de TF1 (ou M6) en mal de cervelle fraîche. Autant dire que survivre dans une telle situation n'est possible qu'à condition d'avoir un PC, un groupe électrogène à pédale et une bonne réserve de chips.

L'ARMÉE DES MORTS
(Ed. METROPOLITAN FILM EXPORT)



Vous le voyez arriver, le game over ?

Limbo ■ Un jeu qu'il est bo

Pour la beauté du geste

Dis papa Yavin, c'est quoi les limbes ? Eh bien, chers fistons lecteurs, les limbes c'est ce concept un peu abstrait auquel vous n'avez rien compris en matant l'incroyable Inception de Christopher Nolan. C'est aussi, manifestement, le thème de Limbo, un jeu sorti l'année dernière sur Xbox 360 et couronné de deux prix à l'Independent Games Festival. Concrètement, le titre se présente sous la forme d'un jeu de plateforme 2D, intégralement réalisé en noir et blanc et à l'ambiance unique. Un titre difficile d'accès et difficile tout court, d'ailleurs, tant on y meurt souvent. Plus que des épreuves d'adresse, le titre de Playdead propose également de nombreux puzzles à résoudre, de mécanismes à activer dans un ordre précis et des caisses à déplacer pour les mettre au bon endroit histoire d'avancer et d'en apprendre un peu plus sur ce monde fort curieux dans lequel on évolue sans piger grand-chose à ce qu'il s'y passe. Plutôt court (moins de six heures) mais doté d'une bande-son envoûtante, Limbo devrait être sorti sur Steam au moment où vous lirez ces lignes et si ce n'est pas le cas, c'est peut-être que vous avez tout rêvé depuis le début, un peu comme dans Incep… Comment, vous ne l'aviez pas compris comme ça ?

> « Un titre difficile d'accès tant on y meurt souvent. »

F1 2011 ■ Un retour attendu

Et à la fin, c'est Vettel qui gagne



Notez bien la date du 23 septembre dans vos agendas car, ce jour-là, sortira F1 2011, suite de l'exceptionnel F1 2010 sorti… non, vraiment je dois vous dire en quelle année il est sorti ? Plus qu'une simple mise à jour, ce nouvel opus verra, comme dans la réalité, apparaître le système de récupération d'énergie cinétique (KERS) et l'aileron mobile (DRS) en sus d'une intelligence artificielle (mon mari) complètement retravaillée afin de mieux gérer ces nouvelles fonctionnalités. Pour le reste, le titre ne semble pas avoir beaucoup évolué graphiquement et pourrait bien quelque peu décevoir sur ce point même si, pour être tout à fait franc, on s'en tamponne complètement.

LIVRES

Sombre albinos



Créé il y a des dizaines d'années par Michael Moorcock, Elric est l'un des personnages fondateurs de l'heroic-fantasy moderne. Loin des archétypes habituels du genre, ce héros albinos ne peut compter que sur sa lame maudite Stormbringer et ses talents de magiciens pour survivre. Ce nouveau roman, dans la droite lignée de ses précédentes aventures, est abordable pour que quiconque se laisse embarquer dans cette aventure où notre héros affrontera les rescapés de son peuple, des cannibales mais aussi ses démons intérieurs. Un récit passionnant bien que classique, qui peut servir de (re)introduction aux aventures de ce héros légendaires.

Les Buveurs d'Âmes
(Éd. Fleuve Noir)

La fête de la bière



Mein Name ist Gunther. Bernhard Gunther. J'ai quitté Berlin, n'en pouvant plus des nazis et des décombres. Après un tour à Vienne, je me suis établi à Munich, et ce n'est pas mieux. J'ai repris du service en tant que détective privé et mes jours sont mouvementés. Occupants américains et anciens nazis font la pluie et le beau temps dans une Allemagne qui tente de résoudre le casse-tête de la culpabilité. Cette fois-ci, ma route croise celle d'une femme éplorée qui recherche son mari, ancien gardien de camp. Mais son histoire est plutôt bancale et l'enquête prend son envol pour la plus grande joie du lecteur qui, une fois encore, dans ce quatrième volet de la « Trilogie berlinoise » de Philip Kerr, se régale à suivre l'ex-commissaire de la Kripo et son cynisme habituel dans une nouvelle investigation.

La Mort, entre autres
(Éd. Le Livre de Poche)



POUR OU CONTRE ?

Papy fait de la Résistance

Avec Duke et Alice, nous avons vu le retour de vieilles licences. À cela, il faut ajouter Deus Ex, Thief et Syndicate. Alors pour ou contre le retour des vieilles licences ?

POUR

Ressusciter les vielles légendes ? Pourquoi pas lorsque c'est fait avec un vrai souci des joueurs et du titre original. Lorsqu'on voit la différence de réalisation entre le premier Sam & Max et les épisodes créés par Telltales, on ne peut qu'apprécier le travail réalisé. Idem, rejouez au Death Rally de Remedy qui remet parfaitement au goût du jour un titre devenu culte mais inconnu de la majorité des « jeunes » joueurs. Cette énumération pourrait encore s'étoffer mais je tiens, tout de même, à mettre un bémol à mon enthousiasme. Car, bien que j'apprécie la démarche, je dois aussi reconnaître que (trop) souvent, c'est un moyen pour un éditeur de capitaliser sur une licence « culte » et de produire un jeu au rabais en espérant que les fans se jettent dessus et génèrent des profits faciles et rapides… Ressusciter de vieilles licences n'a de sens à mes yeux que si cela est fait par amour pour la licence, pour satisfaire une vraie attente des joueurs et, surtout, par des studios ayant les moyens de leurs ambitions, aussi petites soient-elles !

[illegible]

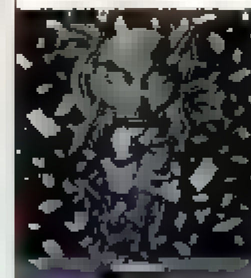
CONTRE

Je reste sceptique devant ces suites qui ne sont que des coups marketing et tous ces projets qui cachent bien souvent un manque cruel d'idées et une prise de risque minimale. Je me vois bien, dans 50 ans, parler à mes petits enfants du pitoyable Duke Nukem Forever de 2011. Bon, c'est sans doute un exemple extrême, mais c'en est un ! Cela dit, fondamentalement, je n'ai rien contre la reprise des univers des vieux chefs-d'œuvre, et il faudrait être de bien mauvaise foi pour ne pas se réjouir de la sortie des Deus Ex et autres Diablo III. Il n'empêche que, dans la plupart des cas, les projets de ce type sont bien loin de combler les attentes du public : soit parce que les développeurs originaux n'ont pas su faire évoluer leur licence (le Alice Retour au Pays de la Folie de Spicy Horse en est un très bon exemple) ; soit parce que les nouveaux développeurs – sans rien enlever à leur passion – ne sont pas aussi doués que les premiers ou/et partent dans des directions qui ne sont guidées que par le business. Perso, quand je vois le nouveau XCOM, j'ai un peu peur.

SUNDIN

LES BD DU MOIS

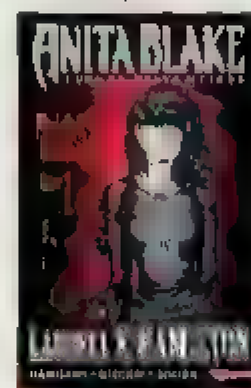
Néo-Humanisme



Classique parmi les classiques des comics, BRPD est l'une des séries que tout amateur doit lire. Chaque recueil propose une histoire complète et, surtout, passionnante. Que vous dire sur ce neuvième tome qui ne dévoilerait pas l'intrigue torturée concoctée par Mike Mignola et ses comparses ? Rien, à vrai dire tant la surprise se doit d'être totale. Alors un conseil : si vous avez quelques euros et un peu de temps devant vous : jetez-vous sur BRPD, vous ne le regretterez pas (enfin, normalement).

BRPD Tome 9 *(Ed. DELCOURT)*

Vrai sang



La série True Blood ne cesse de séduire de nouveau spectateurs. Si votre soif de vampires et de belles jeunes filles n'a pas été étanchée, la BD Anita Blake devrait parfaitement y arriver. Au programme : une superbe et mystérieuses chasseuse de vampires, des créatures aussi puissantes qu'intégrées à la société humaine, des pratiques vampiro-sexuelles, de l'action et, donc, beaucoup, beaucoup de sang dans cette série publiée par les éditions Milady. Bête, méchant et tellement jouissif. Amis du soir, bonne lecture (ça ne rime pas mais c'est plus logique)

Anita Blake *(Ed. MILADY)*

Hallucinant !

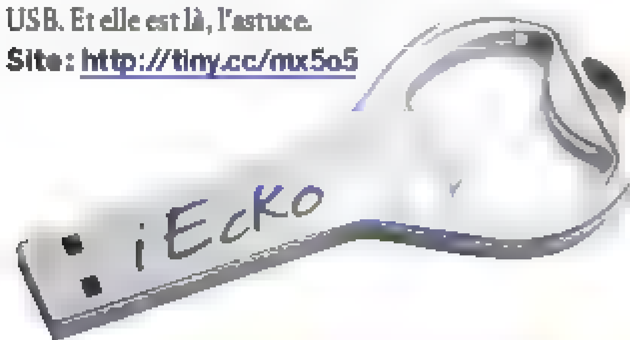


Attention les enfants, ce que vous allez lire n'est rien de moins que la crème de la crème de la news. Ce que l'on vous met dans les pages zapping tellement c'est OUF à s'en taper la tête dans le mur jusqu'à ce qu'il s'effrite. Vous êtes prêt ? Allez, on y va et on vous le dit : le 23 septembre sortira Train Simulator 2012 ! Vous vous rendez compte ? L'édition 2012 les gars, et tout cela alors qu'on est encore en 2011. Bon sang, c'est vraiment incroyable, je vais directement téléphoner à ma mère pour lui en parler. Ah oui sinon pour le contenu, vous vous doutez bien qu'il y a des trains, des rails et des gares. Pour le reste, on verra quand ça sortira. En 2011, halàlà, si on m'avait dit que ça arriverait de mon vivant, je ne l'aurai pas cru.

Une vraie bonne idée

Si vous aussi, en panne de décapsuleur vous avez tenté d'ouvrir votre bière sur un coin de table en embarquant au passage… le coin de la table, l'objet idiot du mois pourrait bien vous faire craquer. Il s'agit d'une simple clé USB (2 Go) faisant également office de décapsuleur. Et c'est tout, ça ne sert donc à rien si ce n'est qu'en bon geek, vous oubliez probablement tout, sauf votre clé USB. Et elle est là, l'astuce.

Site : http://tiny.cc/mx5o5



Comme d'habitude



Audacieux, Mark Rein (PDG d'Epic Games) n'y est pas allé de mainmorte en rappelant à quel point les PC actuels sont bien plus puissants que les consoles. Et d'enchaîner sur l'importance du monde PC dans le développement des jeux, tous les outils de développement se trouvant sur nos machines. Enfin pas directement sur nos machines à nous, hein, Mark veut bien sûr parler des PC de développeurs… bref. Comme d'hab, on aura droit à de la lèche jusqu'à la sortie des prochaines consoles et ensuite tous les anciens défenseurs affirmeront que le PC va mourir pour retourner encore une fois leur veste trois ans plus tard.

En avant les histoires

Pour ceux qui en auraient marre de ne pas savoir quoi faire dans Minecraft, son créateur Notch a pensé à eux et sortira bientôt une mise à jour « adventure » avec un vrai contenu. Une démo jouable sera d'ailleurs présentée lors de la Penny Arcade Expo qui se tiendra du 26 au 28 août 2011 à Seattle, soit quelques jours à peine après la Gamescom de Cologne (17 au 21 août) mais en fait on s'en fout un peu, vu que les deux événements n'ont aucun rapport entre eux.





Les Sims vs Zombies

Personnellement, si j'avais 750 millions de dollars, je ferais un tas de trucs comme acheter des avions, des missiles nucléaires et un loft à New York mais sûrement pas racheter Popcap Games (Peggle, Plants vs Zombies). Voilà pourquoi je ne comprends pas la décision prise par Electronic Arts d'acquérir l'éditeur spécialisé dans les jeux casual pour ce montant précis. De son côté et par la voix de son big boss, John Riccitiello, EA pense que c'est une riche idée alors que David Roberts, PDG de Popcap, affirme de son côté avoir choisi l'éditeur américain parce qu'il produit de super-jeux et absolument pas pour se tailler sur la Lune avec deux valoches pleines de biftons.

Sept ans de malheur ?



Dans le genre «oui, enfin non, quoique peut-être», Electronic Arts remporte l'oscar de l'indécision à propos d'un éventuel Mirror's Edge 2. Cette fois, Patrick Soderlund (Senior Vice President chez l'éditeur américain) aurait affirmé que ses équipes travaillaient sur la série sans toutefois dévoiler plus de détails. Et là on pense aux développeurs, ravis de se rendre au taf tous les matins pour assister aux réunions quotidiennes pour déterminer s'ils doivent continuer le développement ou passer la journée à planter des tomates sur Facebook.

Plus vite que la musique

Ça vous est probablement arrivé un jour, vous achetez fièrement un jeu sur Steam pour ensuite vous retrouver à télécharger les données à une vitesse évoquant les heures les plus sombres des modems 56k. Pas de panique, les petites mains de chez Valve œuvrent dans l'ombre et l'éditeur américain peut maintenant annoncer une mise à niveau de sa plateforme de téléchargement. Concrètement, les débits devraient donc être plus élevés dans le futur, ce qui n'est pas forcément un mal mais ne doit pas vous faire oublier de jouer aux 98 jeux achetés pendant les soldes Steam et qui semblaient tous crier « achète-moi, achète-moi, pitié ! ».

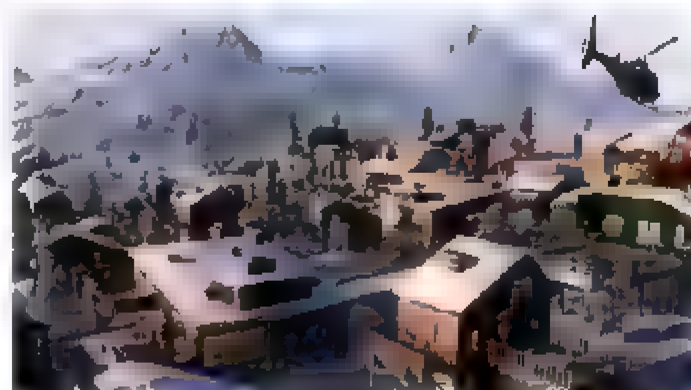


Et seulement 5 kilos !

*Pas assez d'espace sur l'écran de votre PC portable ? Qu'à cela ne tienne, vous n'avez plus qu'à opter pour le Spacebook qui, comme son nom l'indique, vous offrira un maximum d'espace. Avec ses deux écrans 17" affichant une résolution de 1920*1080, il y a largement de quoi faire ! D'autant plus que la bécane peut être équipée de processeurs Intel Core i5 ou i7, de 4 à 8 Go de RAM et de 500 Go de disque dur. Quant à l'autonomie, elle se situerait, selon mes estimations, entre dix-sept et dix-huit secondes.*



Toujours en vie



Le développeur français Monte Cristo ayant mis la clé sous la porte en mai 2010, l'avenir de la série semblait pour le moins compromis. Et bien finalement, pas tant que ça vu que Focus Home Interactive annonce la sortie prochaine de Cities XL 2012 ! Prévu pour le mois d'octobre de cette année, le titre proposera pas moins de mille constructions et bâtiments ainsi qu'une ouverture aux mods afin de répondre aux attentes créatrices des plus bâtisseurs d'entre nous. Pour ne rien gâcher, cet épisode sera proposé à prix caresse, sous forme de mise à niveau, pour tous les possesseurs de l'épisode précédent.



Tout ou rien

Ça n'étonnera sans doute personne mais précisons tout de même que The Elder Scrolls V: Skyrim, toujours prévu pour la fin de l'année, ne disposera pas de démo jouable. La raison invoquée étant qu'avec un jeu de cette envergure et aussi complexe, il est impossible de réaliser une démo représentative du jeu complet. Pour une fois, on veut bien le croire et on accepte la sentence, dignement, sans hurler au scandale, comme des gens bien élevés.

Rackham, l'éditeur du jeu Confrontation (sorti en 1996) a annoncé sa liquidation fin 2010

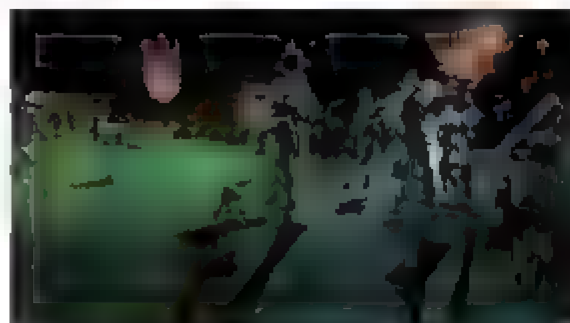
Confrontation proposera à l'avenir du contenu supplémentaire, avec de nouvelles unités. Mais on n'y est pas encore !

Confrontation ■ Buffs, contres et vieilles dentelles

OÙ LA PENSÉE PRÉCÈDE L'ÉPÉE

Griffons d'Akkylanie, Alchimistes de Dirz, Wolfen... Le monde d'Aarklash est vaste et rempli de dangers. Une invitation au voyage qui ne se fait pas sans heurts...

Adaptation du jeu d'escarmouches tactique – avec figurines ! – du même nom, Confrontation est un pari pour Cyanide. Car s'il a récupéré le droit d'utiliser l'univers d'Aarklash imaginé voilà bientôt 15 ans par l'éditeur de jeux Rackham, le studio français a pris le parti de se détacher des règles complexes qui le régissent pour inventer les siennes propres (voir interview). Autre caractéristique : alors que l'on pouvait s'attendre à un jeu qui mettrait l'accent sur le multi, c'est plutôt le solo qui se démarque, avec une vingtaine de missions qui prendront chacune entre 45 minutes et plus d'une heure de votre temps. Question scénario, la faction que l'on incarne ici est celle des Griffons, qui s'oppose aux fourbes Scorpions, peuple de chimistes un peu fous porté sur les manipulations génétiques. Histoire d'en savoir plus sur les agissements de cette faction ennemie qui menace leur temple du Sud, les Griffons envoient derrière les lignes ennemies une équipe réduite. D'abord constituée d'un officier (Darius, le « héros », qui joue le rôle de tank), d'un guerrier Thallion, d'un inquisiteur et d'une pyromancienne, votre troupe s'enrichit au fil de votre progression de nouvelles unités – toutes disposant de compétences et de caractéristiques uniques –, jusqu'à un total de douze. À chaque nouvelle mission, en choisir seulement quatre – le nombre maximal d'unités jouables – sera évidemment un crève-cœur. Les ennemis, de leur côté, auront souvent l'avantage du nombre, mais pas non plus de façon déraisonnable. A priori, vous ne devriez ainsi jamais avoir à combattre plus de huit ou neuf adversaires en même temps. Il faut dire que Confrontation va assez loin dans le micromanagement stratégique et réclame, sur le terrain, une attention de tous les instants...



Confrontation promet une ambiance sombre...



Pour gérer correctement les combats : la pause active.

Un effet buff

Cyanide définit lui-même Confrontation comme étant un titre entre Dawn of War et Baldur's Gate. Une référence au meilleur RPG du monde pour sa pause dynamique, notamment, qui permet ici de stopper l'action et prendre son temps pour observer les unités ennemies, déterminer leurs actions et réagir en conséquence. Il faut savoir que Confrontation vous donne un avantage : il vous permet de voir les unités ennemies avant qu'elles ne vous aperçoivent (ça se joue à pas grand-chose, au moment où le brouillard de guerre se dissipe). Une volonté délibérée, pour permettre au joueur de se préparer de façon adéquate, avant que ne soient planifiées ses actions (on peut cumuler jusqu'à six ordres à la suite). Sachant que l'IA a une furieuse tendance à utiliser des compétences de contrôle – pour vous charmer, vous effrayer, vous faire fuir, vous immobiliser… – il convient de réagir en conséquence en pensant à un contre, du simple éloignement de la

« Vous ne devriez jamais avoir à combattre plus de huit ou neuf adversaires en même temps. »

zone visée à la compétence qui prend l'avantage sur celle utilisée par l'ennemi. Exemple pratique : un ennemi lance un « taunt » général – ce qui peut s'avérer très délicat, les personnages provoqués ne peuvent en effet plus donner d'ordre ni utiliser de compétence –, vous pouvez alors décider de tenter de « casser » son incantation en le renversant, par exemple, mais également le laisser faire avant de le provoquer à votre tour. Il perd alors non seulement l'ascendant qu'il avait sur vos persos tauntés, mais également une partie de son endurance, qu'il doit récupérer (cooldown). Bref, Confrontation promet une multitude de possibilités au travers de son gameplay, entre prise en compte du relief (en hauteur, les attaquants à distance sont avantagés), buff et debuff à foison, système d'agonie (un perso à terre ne meurt pas tout de suite et peut être ranimé), glyphes à enchâsser sur armes ou armures, arbre d'évolution propre à chaque unité, etc. Un titre riche et accessible à la fois qui devra – c'est là le but d'un bêta-test à venir – trouver le bon équilibre pour convaincre.

CHRIS

PREVIOUSLY ON CYANIDE STUDIO

2009 : *Blood Bowl*
2007 *Loki*
2005 *Pro Cycling Manager*
2004 *Chaos League*

INTERVIEW

JÉRÉMIE MONEDERO

Lead Game Designer et chef de projet sur Confrontation

« Nous voulions apporter un petit côté RPG-aventure, raconter une histoire. »



JOYSTICK : **Vous avez changé les règles du jeu de figurines original. Ne craignez-vous pas les réactions des fans ?**

Jérémie Monedero : Eh bien, ce qu'on voulait faire, c'est le jeu qu'on a là, et pas être cantonné au jeu de figurines, qui propose, en plus, des règles assez complexes. Le jeu – vidéo – n'est pas forcément facile d'accès, mais il est abordable, notamment grâce au tutorial que l'on propose au début. Et puis le jeu de figurines est centré sur les escarmouches, faction contre faction. Nous voulions apporter un petit côté RPG-aventure, raconter une histoire, voir des personnages qui évoluent…

Avez-vous collaboré avec Rackham ? De quelle(s) façon(s) ?

Bien sûr. Ce sont eux qui ont jeté un œil sur notre travail, par rapport au respect de leur univers en particulier, et qui nous ont donné leur aval. Nous avons pris des libertés, c'est vrai, mais concertées. Par exemple, le système d'endurance, de foi et de mana, qui permet aux unités d'utiliser certaines compétences spécifiques, découle du jeu de figurines, mais n'est pas exploité de la même façon. De nombreux personnages ont été repris également – comme le Thallion –, mais là encore, nous avons dû adapter leurs compétences à l'univers du jeu. Enfin, nous avons également récupéré pas mal de artworks que l'on peut débloquer en progressant, et qui sont autant de bonus.

Combien d'unités le jeu propose-t-il en tout ?

Il y a quatre factions dans le jeu – Griffon, Scorpion, Wolfen et Orques –, chacune d'entre elles proposant 12 unités. On a donc un total de 48 unités dans le jeu, qu'on retrouve aussi bien en solo qu'en multi. En PvP, évidemment l'équilibre n'est pas le même, étant donné que chaque unité doit se valoir.

En parlant du PvP justement, le mode semble plus anecdotique que le solo. Pourquoi ce choix ?

Avec Confrontation, nous avons décidé de mettre l'accent sur le solo pour nous approprier l'univers, et le multi est assez « simple » parce que si le jeu marche, c'est finalement la partie la plus facile à upgrader. On essaie en tout cas de proposer un mode multi assez fun, en 1 contre 1, 4 unités contre 4 unités, dans des petites arènes. Au début, le joueur n'aura accès qu'à 6 unités sur les 12 que compte chaque faction, les autres se débloquant au fur et à mesure que l'on gagne des matchs. Les parties seront assez rapides, avec des rounds de 10 minutes grands maximum.

Un mot sur les environnements ?

Le jeu commence dans le désert, et continue dans les laboratoires souterrains des Scorpions. Chez les Orques, ce sera plutôt un environnement de canyon, avec de grandes falaises, quelques grottes… Les Wolfens, eux, vivent dans la forêt, où il faudra les combattre. À cela on peut ajouter certains effets météo, comme la pluie, ou des missions qui se déroulent de nuit…

Confrontation étant tiré d'un jeu de figurines, avez-vous pensé à un mode permettant de « peindre » virtuellement ces dernières ?

Eh bien oui. Il y aura un « army painter » dans le jeu, qui permettra de coloriser ses unités de façon assez précise, avec des dégradés. Un peu comme ce qui existe dans Dawn of War II. Les unités ainsi modifiées pourront ensuite être utilisées en PvP.


RIEN NE SERT D'UPGRADER, MIEUX VAUT SCORER OLD SCHOOL
touRiste...

800 euros, C'est ce que vous coûtera en moyenne un bon PC pour jouer, le double d'une console Next-Gen

CASH MACHINE

LA COURSE À L'ARMEMENT A-T-ELLE TOUJOURS UNE RAISON D'ÊTRE ?



Comme me l'a rappelé Sundin, pendant des années, les joueurs PC passaient un nombre d'heures incalculable à réfléchir à quel type de machine ils allaient s'offrir, quelle nouvelle carte graphique ou quel processeur ils allaient utiliser. Mais, alors que le nombre de développements purement PC est en chute constante si l'on ne tient compte que des projets AAA, les constructeurs de matériel – principalement ceux de cartes graphiques et processeurs – ne cessent d'« innover ». Plus de cœurs, plus de puissance brute, plus de polygones à la seconde… Pourtant, cette débauche de puissance est-elle toujours nécessaire ? Dans l'absolu, je dirais que non. Ou, du moins, pas aussi fréquemment qu'on voudrait bien nous le faire croire. Car avec des gains de performances pas toujours visibles, sauter le pas est loin d'être une absolue nécessité. En revanche, là où les constructeurs pourraient « vendre » leur savoir-faire est lorsqu'on parle d'optimisation. Ainsi, plutôt que de pousser les développeurs à coder grossièrement dans l'optique des cartes à venir, les aider à optimiser leurs codes permettrait aux utilisateurs de bénéficier plus longtemps, de jeux de qualité sans pour autant avoir à changer de configuration. Certes, à court terme, cela entraînerait une baisse des ventes de cartes graphiques haut de gamme pourtant, sur la durée, tout le monde y serait gagnant… y compris les constructeurs. C'est que depuis l'arrivée des consoles Next-Gen et l'uniformisation de la production grâce, notamment, aux moteurs graphiques multiplateformes, de nombreux joueurs PC sont passés à l'ennemi pour éviter d'avoir à investir tous les ans dans une nouvelle configuration. Autant de joueurs définitivement perdus pour les constructeurs de matériel alors qu'ils auraient pu acheter une nouvelle machine – complète et puissante – tous les deux ou trois ans.

Indé et fier de l'être

C'est d'ailleurs, en partie, l'une des raisons du succès de la scène indépendante. Ne pouvant pas compter sur une débauche de moyens, de moteurs dont la licence équivaut au PIB d'un petit pays africain, ou de l'aide des constructeurs comme c'est le cas pour nombre de gros développeurs, les indé doivent miser sur l'originalité de leurs idées et/ou de leur réalisation mais, surtout, sur des jeux qui ne demanderont pas des ressources surréalistes. Du coup, leurs titres tournent sur la plupart des machines sans qu'il y ait besoin de changer un composant ou un autre. Il suffit d'essayer Defcon, World of Goo ou plus récemment Minecraft pour se convaincre que la puissance ne fait pas tout mais que, au contraire, la fin justifie les moyens et qu'il n'y a pas besoin d'utiliser l'Unreal Engine 3 ou CryEngine pour créer des titres passionnants. Cerise sur le gâteau, ces jeux indé sont vendus bien moins cher que les blockbusters. Les joueurs ont ainsi accès à des titres moins chers, plus originaux et fonctionnant parfaitement sur n'importe quelle machine… Mais comprenons-nous bien, il n'est pas question que de revenir sur la nécessité d'innover et de proposer des machines plus puissantes mais plutôt d'appliquer le slogan d'une marque de pneus « Sans maîtrise, la puissance n'est rien ». En n'optimisant pas leur code, en demandant aux joueurs PC d'investir des sommes énormes pour jouer à des jeux tournants parfaitement sur des machines moins puissantes (et donc moins coûteuses) mais mieux programmées, le seul résultat est de les dégoûter. Si le code « basique » est optimisé, il restera plus de temps machines pour gérer de meilleures interactions, développer une IA digne de ce nom ou intégrer des moteurs physiques qui ne feraient, du coup, plus ramer nos machines. Bref, les jeux seraient plus riches, plus intéressants et, au final, bien plus séduisants pour les joueurs qui hésiteraient peut-être moins à ouvrir leur porte-monnaie.

Et maintenant… ?

Sans une véritable prise de conscience de la part des constructeurs de matos mais, aussi, des gros studios, les joueurs PC risquent de ne plus utiliser leur PC pour les réseaux sociaux, les MMOs et les jeux indé. Or, c'est bien grâce aux avancées réalisées sur PC que le jeu vidéo, dans son ensemble, réussit à évoluer. Il suffit de voir la présentation de Battlefield 3 pour s'en convaincre. Certes, l'intelligence artificielle ne semble toujours pas au centre des préoccupations de ses développeurs mais, au moins, les interactions possibles, grâce au nouveau moteur physique notamment, sont à des milliers d'années-lumière de tout ce que nous avons vu jusqu'à présent. De même, sur console, les titres les plus impressionnants comme Shadow of Colossus ou Uncharted (PlayStation) utilise généralement des moteurs propriétaires et non des solutions « clés en main ». Certes, une base commune peut-être trouvée afin de réduire les coûts mais la course à la puissance et l'uniformisation de la production est, peut-être, en train de sonner le glas d'une époque où le jeu vidéo rimait avec originalité et créativité au profit du seul souci de rentabilité et de divertissement spectaculaire. Une situation qu'a connue le cinéma et que de nombreux cinéphiles regrettent encore …

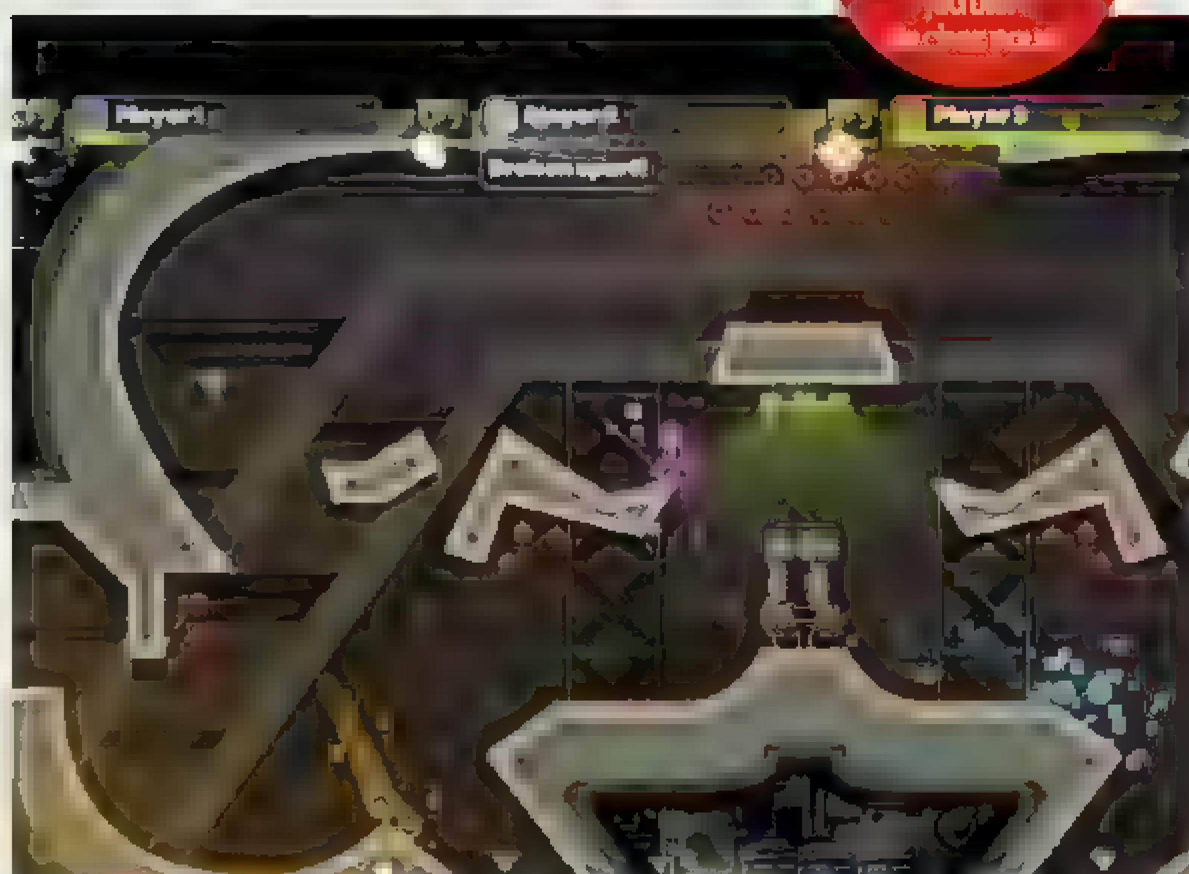




Bleu blanc bouge !

Au risque de paraître un peu chauvins, nous aimons mettre en avant des jeux développés dans l'Hexagone. Pas qu'ils méritent un gros traitement de faveur, ils ne sont pas forcément meilleurs que les productions issues d'autres contrées mais c'est aussi notre rôle que de soutenir la production locale quand elle est de qualité. J'insiste là-dessus car, évidemment, il n'y a aucune raison de pousser un jeu s'il n'est pas à la hauteur d'un concurrent étranger sorti le même mois ! Cependant, cela ne suffit pas et les ventes des titres indé développés en France se révèlent souvent particulièrement mauvaises avec, pour conséquence, l'envie de jeter l'éponge chez de nombreux développeurs. Vous pouvez remédier à cela en essayant leurs jeux, en les achetant et surtout en faisant partager vos découvertes via les redoutables réseaux sociaux que sont Facebook et Twitter ! Ne gardez pas ces perles pour vous, parlez-en, diffusez les liens, dites ce que vous en pensez (même en mal !) et vous contribuerez à faire vivre une scène indé française qui en a bien besoin. Et vous pouvez commencer avec Quadsmash, notre jeu du mois.

PAR YAVIN



En multijoueur, il faudra savoir se montrer vif et précis.

Quadsmash

Qui a dit que la French touch avait disparu ? Certainement pas moi et vous penserez probablement la même chose quand vous aurez essayé cet ingénieux Quadsmash réalisé par les Strasbourgeois de Creative Patterns. De prime abord, le titre se présente comme un jeu de plateforme dont le héros est une moto. Enfin, quand je dis une moto, plutôt un engin du futur doté de deux roues d'une taille assez importante pour permettre au bolide de se retourner sur lui-même en continuant sa course. Du coup, le level design de la campagne solo est pensé en fonction de cette particularité et nous effectuerons loopings et autres acrobaties afin de progresser dans le niveau. On avance en débloquant des portes grâce à divers mécanismes et l'on pourra accélérer, ralentir, se projeter d'un seul coup au sol une fois en l'air ou même utiliser un grappin pour s'accrocher à certains éléments mobiles. De plus, un gros mode multijoueur accompagne le jeu et propose à quatre joueurs (au maximum) de s'affronter sur la même machine dans différentes épreuves toutes plus sympas les unes que les autres. Une très grande réussite qui vous donnera l'occasion d'installer l'excellent client Desura (non obligatoire) pour en profiter. Vous auriez tort de passer à côté !

Site : www.quadsmash.com

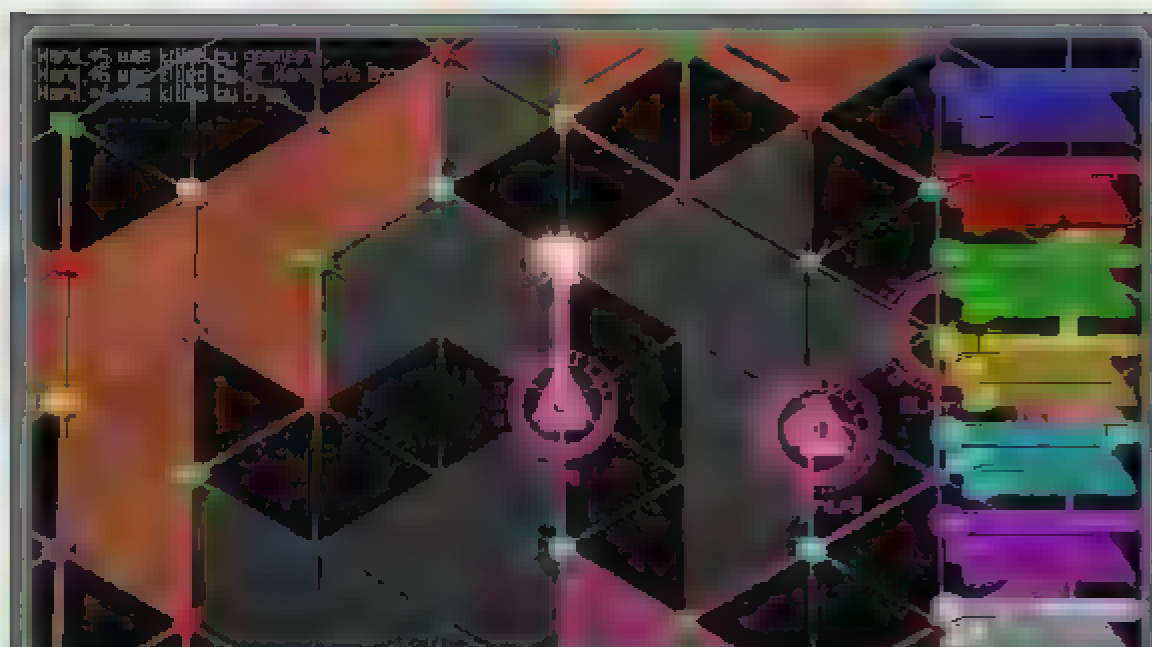
> « Un jeu de plateforme dont le héros est une moto. »



La campagne solo regorge de pièges vicieux, comme les mines.



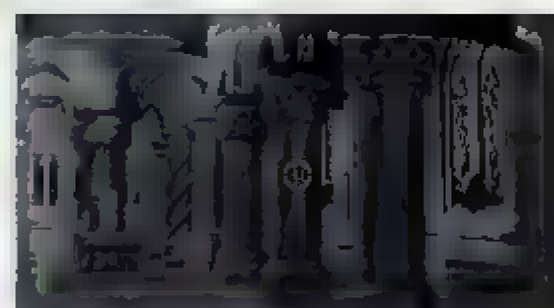
Le premier sur la bouboule a gagné !



Compliqué ? Plus vraiment une fois en jeu !

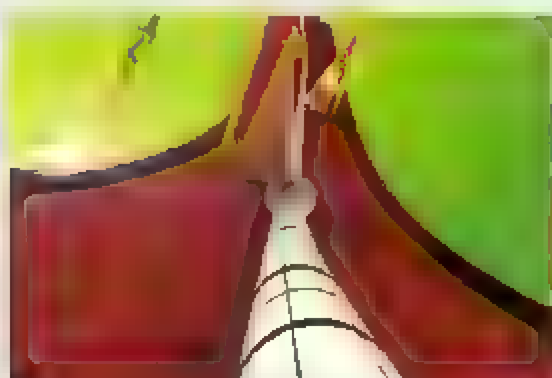
Vertex Dispenser

Dans son principe de base, Vertex [illegible] y a de plus simple à comprendre. On y contrôle un petit vaisseau qui doit coloniser des formes géométriques en passant sur chaque ligne les délimitant. Rien de bien compliqué, sauf que l'on n'est pas seul et que d'autres veulent mettre la main sur l'intégralité du territoire. Et quand une zone est absorbée par l'ennemi, il devient obligatoire de détruire les points de liaison afin de déloger l'androïde pour le reprendre à son tour. Les niveaux sont tous excellents à jouer, de nombreux power-up permettent de complexifier l'expérience de jeu et un mode multijoueur permettra à ceux qui préfèrent se triturer les méninges à plusieurs de s'affronter entre potes. Des jeux aussi bien foutus que celui-là, on aimerait bien en croiser tous les jours. **Site :** www.vertexdispenser.com



Rosslyn : The Templar Mystery

Genre un peu tombé en désuétude, le jeu d'aventure en vue subjective n'est pas mort ! Les vieux fans de Myst ou Riven vont probablement se jeter sur cette production mêlant habilement énigmes tordues à l'ancienne et univers façon Da Vinci Code. Le gameplay se veut simple et intuitif avec des déplacements en temps réel calqués sur ceux des meilleurs FPS tout en permettant d'interagir avec l'environnement via plusieurs fonctions accessibles en utilisant la molette de la souris. On peut pousser des éléments, en prendre d'autres, regarder quelque chose de plus près ou accéder à un inventaire d'objets glanés au fur et à mesure de la progression. Un journal rempli d'indices importants complétera le tout et contribuera à renforcer l'ambiance mystique (sans mauvais jeu de mot) qui se dégage du titre. **Site :** http://rosslyn.ovine.net



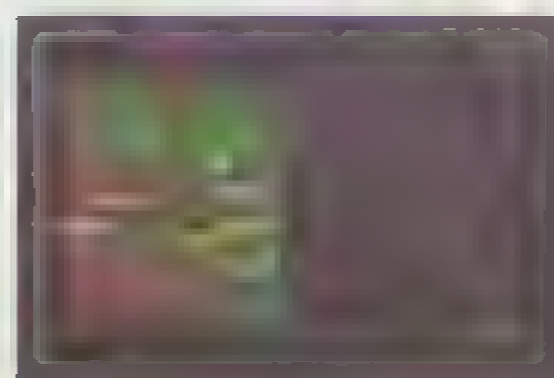
Proun

Celui-là, on vous en avait déjà parlé il y a plusieurs mois et voilà enfin la version finale de cet excellent concept mêlant course et adresse. On dirige une bouboule plantée sur un tuyau dont elle peut faire le tour autant qu'elle veut en évitant les obstacles arrivant sur elle à toute vitesse. Joli et bien réalisé, Proun est vendu au prix que vous jugerez bon, y compris 0 euro ! **Site :** www.proun-game.com



Crystal Towers 2

Quand on mêle subtilement gameplay et graphismes à l'ancienne avec certaines mécaniques de jeu comme les achievements, on obtient Crystal Towers 2. Hyperléché dans sa maniabilité, le titre arbore des graphismes mignonnets façon console 8 ou 16 bits et propose une durée de vie assez colossale. La démo jouable contient environ 15 % de l'aventure et la sauvegarde peut être récupérée sur la version complète. Bien vu ! **Site :** http://tiny.cc/vnphe



Running with Rifles

Courir avec des flingues. Tout est dans le titre. Encore au stade alpha, ce drôle de jeu, plus orienté action que stratégie ou tactique, nous oblige à courir un peu partout sur la map, l'arme au poing et le cœur vaillant, afin de défendre nos positions en suivant les mouvements de l'adversaire. Le jeu manque encore un peu de consistance tout en méritant d'être essayé, le potentiel étant bien là. **Site :** http://tiny.cc/wp6q7

AU JOUR LE JOUR

Avis de recherche (anticipé). Nous avons perdu notre cher et tendre Lucky. Il a été vu pour la dernière fois aux Fêtes de Tyrosse (40), escaladant un poteau électrique à moitié-nu et criant à qui veut l'entendre des « Un Ricaaaard, garçonnn » ! Si quelqu'un le retrouve, renvoyez-le nous. Il nous manque (un peu).

Mardi 21 juin

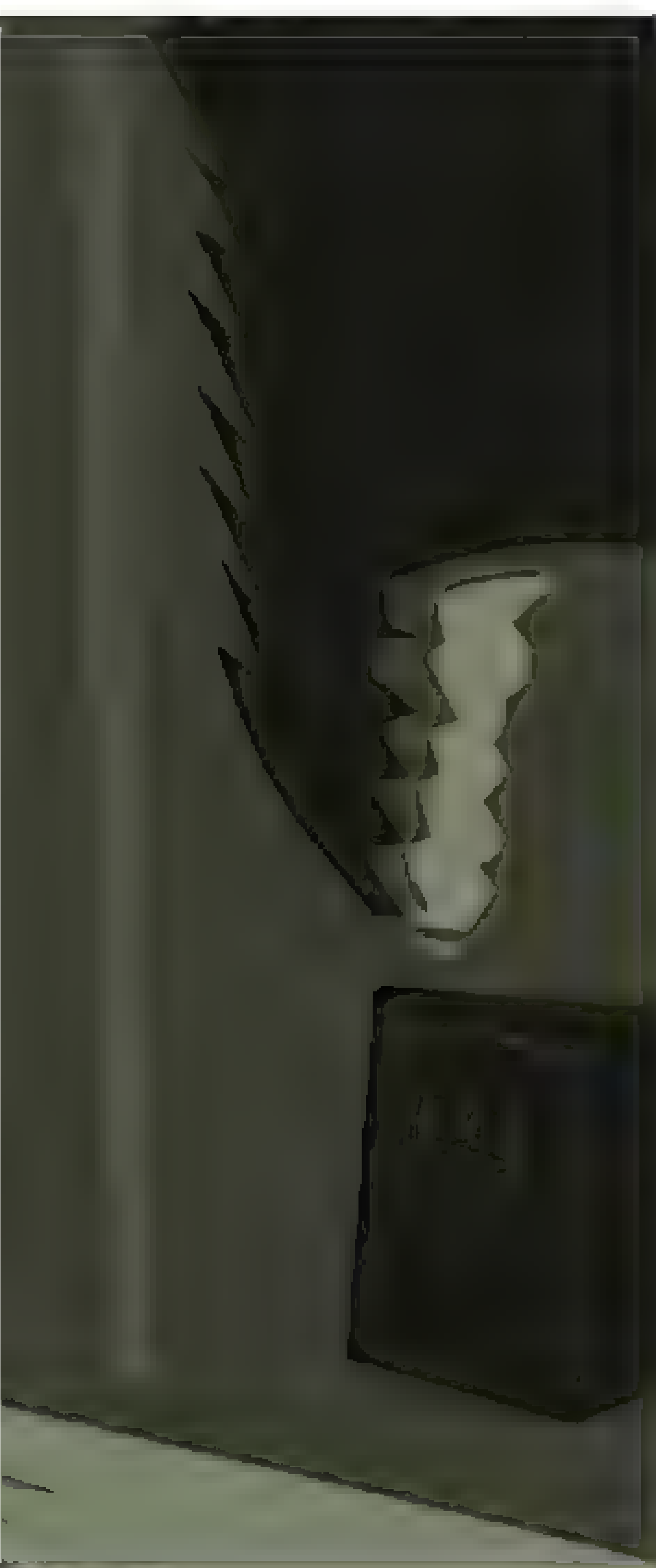
Hello les French readers frog eaters ! Sh*t ! Je suis un mad man de la rime ! Ici Brandon Wilson, en diwect de Dallas, Texas, à quelques mètres à peine du bunker anti-atomique et anti-bon goût que s'est construit Stauss Zelnick, le CEO de Take Two, éditeur qui a eu le courayge, oui, le courayge de sortir Duke Nukem Forever dans leu commewce. Eh bien, cew pas fini parce que le monsieur wient de diwe à l'instant que d'autres jeux basés sour la licence Duke allaient woir le jour, in ze future. Ça, cew du mec couillu les Frenchies ! Oh attendez, on assiste à quelqui chose de grouand, il semble que des milliers de joueurs weulent entre dans le bunka pour lui peter la gueule ! Amazing situation ! Ils vont en faire un wrai steak hachay du pauvre Stauss ! Espérons que ce ne soit pas dou Lidl ! Eh bien, c'était Brandon Wilson, en diwect de l'apowcalypse vidéoludique, à vous les stoudios.

Vendredi 24 juin

La démo du FPS Homefront est dorénavant disponible sur Steam... mais vous êtes absolument pas obligé d'aller l'essayer. 13h08. Kracoukas essaie de jouer Rammus Jungle sur League of Legends. 13h44. Hoopy et moi nous faisons la promesse de ne plus jamais jouer avec Kracoukas. Un peu de sang de loutre aurait été versé sur la moquette pour sceller ce pacte. Le modèle du Free 2 Play explose. Oubliez les sombres daubes japonisantes d'il y a quelques années, même les cadors de la production occidentale adoptent ce modèle économique. ARMA 2 aujourd'hui, Team Fortress hier (avec un pic à 70 000 joueurs sur Steam). Un des rares jeux consoles qui nous faisait envie sortira finalement sur PC, en automne : L.A. Noire. Quoique, y a aussi Limbo ! C'est bien Limbo ! C'est même très très bien Limbo !



Jeudi 29 juin
Selon nos confrères de Gamasutra **www.gamasutra.com**, Scrolls, le nouveau projet du créateur de Minecraft, aura droit à un lancement « à la Minecraft ». En version décryptée : des milliers de joueurs paieront pour une version très peu avancée dans son développement, et toutes leurs géniales idées permettront à Notch d'en faire une tuerie qui paiera le dentiste à ses descendants sur huit générations. Amen. Hellgate London – un de nos coups de cœur de l'année 2007 – renaît de ses cendres après avoir fait un... comment on dit déjà ? Hmm, c'est quoi le mot ? Un four ? Ah oui, c'est bien ça. Un FOUR. FIFA Manager 12 est annoncé. Personne ne s'y attendait. Bah si, personne. À part mon boucher. Et la voisine. Et la sœur du boucher. Et tout le monde, ouais, d'accord.



Lundi 4 juillet
Les soldes Steam battant leur plein, la rédaction adresse ses plus sincères condoléances aux banquiers et aux épouses de nos lecteurs. DOTA 2 sera montré (jouable?) à la GamesCom de Cologne. Il se dit que Sundin et Lucky auraient d'ores et déjà booké leur journée pour manger des saucisses et prendre en main le futur blockbuster de Valve. En attendant, nous avons rompu le pacte du 24 juin pour LoLer avec un Kracou étonnamment skillé. Le monsieur termine avec un 4 (tués) - 1 (mort) - 5 (assistances). Nous nous promettons néanmoins de ne plus jamais rejouer avec lui. Torchlight vient de gravir le million de ventes (« le million, le million ! ») selon ses développeurs. Son petit frère, Torchlight 2, continue lui de faire le mort. 16 heures : je m'endors sur mon bureau, devant le Tour de France.

Vendredi 8 juillet
Le site officiel de PlanetSide 2 vient de poper sur la toile **www.planetside2.com**.
Moi-même en écrivant cette même page : « Je me suis fait automarrer ».
Lucky : « Comme Kracou ? ».
Moi : « Non, lui, il se fait autoglousser ».
Seconde annonce de choix : le studio français Arkane (Dark Messiah of Might & Magic) dévoile Dishonored, un jeu qui devrait poutrer le chat angora (voire le chat siamois).
Lucky, au moment de passer sur Wakfu : « J'ai envie de me transformer en salami volant ». Même le chien que je n'ai pas n'en aurait pas sourcillé, mais comme on est des journalistes de métier de terrain de malade on le dit HAUT et FORT. Karma Online débarque en Europe. C'est dit.
Rise of Immortals, lui, énième DotA-like, passe en bêta ouverte. Vous pouvez aller vous inscrire sur le site officiel **www.riseofimmortals.com/account** ou plus sérieusement, faire comme si je n'avais rien dit et continuer à lire notre beau magazine. 16 heures : je m'endors sur mon bureau, devant le Tour de France.

Vendredi 15 juillet
Kracoukas maudit la terre entière en testant Daggerdale. De rage, les yeux rougis par la folie, il aurait crié un incompréhensible « Buy Wards FFS NOOB », avant de jeter sa souris sur le mur. Pendant ce temps, EA croque PopCap pour la somme rondelette de 750 millions de dollars, soit l'équivalent de 12 500 000 repas au Sabodet à midi (sur la base d'un plat par personne + un pot de Brouilly + un café gourmand).
Du lourd aussi : 350000, comme le nombre de ventes de l'excellent indépendant Amnesia (16/20, Joystick 235) depuis sa sortie en 2010. La sortie de Call of Juarez PC est repoussée de quelques semaines. Première bonne décision des Polonais de Techland depuis Mathusalem. Je suis méchant, oui. Mais juste au vu de la version preview. Annonce de Cities XL 2012, qui devrait ressembler à un ou deux détails près à Cities XL 2011 qui lui-même ressemblait à un ou deux détails près à Cities XL 2010.
16 heures : je m'endors sur mon bureau, devant le Tour de France.

Mardi 19 juillet
Savonfou se casse les dents et les neurones sur la preview de Sengoku, un jeu de stratégie super-hardcore dans le Japon du XVIe quand Lucky traînasse dans son jardin pour ses vacances annuelles. Kracoukas s'entraîne pour le marathon du « feed », alors que Deez se cache, de peur que je lui refile le dernier jeu Harry Potter à tester. Death Pote s'apprête à partir au bout du monde, et Yavin twitte la planète entière. Mais il en faudrait plus pour perturber le « oueb », intransigeant ce matin, qui annonce fièrement la sortie de RailWorks 3 : Train Simulator 2012, ce qui nous réjouit autant que la perspective de manger du pudding au Nutella dans une boîte de nuit de Créteil à 11 heures du matin. En revanche, la nouvelle vidéo du First Person Shooter Payday : The Heist, malgré son nom RI-DI-CU-LE, nous excite autant que la perspective de manger des mangues fraîches au pied d'un palmier sur une île déserte par un temps radieux (mangues qui, bien entendu, seraient pelées et découpées par de somptueuses sirènes seulement habillées d'un T-Shirt Abercrombie légèrement mouillé). 16 heures : je m'endors sur mon bureau, devant le Tour de France (en pensant aux sirènes). Rendez-vous le mois prochain. Si je me réveille.

SUNDIN



« L'IDÉE C'EST DE METTRE LE JOUEUR DANS LA PEAU DU PILOTE. »

DE LA STRATÉGIE SINON RIEN !

Eugen Systems ne chôme décidément pas. Un an à peine après avoir sorti R.U.S.E. (15/20, Joystick 234), le studio parisien couve un nouveau bébé qui portera le doux nom de Wargame : European Escalation. De la stratégie toujours, et de la passion aussi, comme nous le martèle Alexis Le Dressay, un des deux fondateurs du studio.

Joystick : On n'en a pas encore parlé dans Joystick, alors tu peux nous présenter rapidement le nouveau bébé ?

Alexis Le Dressay : Comme son nom l'indique, Wargame : European Escalation (WEE) est un Wargame dans le sens classique du terme, avec tout le soin nécessaire pour proposer une expérience réaliste, aussi bien dans les caractéristiques des unités que dans l'approche du terrain ; Il faudra bien évidemment analyser la topographie des lieux, utiliser le relief, cacher ses unités dans les villes, les bocages ou les forêts. Pour le contexte historique, le jeu se déroule pendant la Guerre Froide (1975-1985). Le scénario est une uchronie, puisqu'on a imaginé qu'une guerre allait bien avoir lieu entre le bloc soviétique et les armées des États-Unis et de l'OTAN

On n'est pas si loin de R. U. S. E dans la philosophie de jeu, non ?

WEE est un jeu très riche, plus que R.U.S.E.. Le terrain est plus grand, donc on a pu mettre bien plus de choses. Il y avait 20 à 30 millions d'objets dans R.U.S.E., ici, on doit en avoir le double ! Ici aussi, il n'y a pas ce petit côté « jeu de plateau » avec des pions. On a voulu un trip plus réaliste pour WEE. Au niveau de la vue par exemple, on va pouvoir descendre plus bas, coller aux unités. L'idée, c'est de mettre le joueur dans la peau du pilote

Contrairement à R.U.S.E., il n'y a également pas de phase économique et de production, c'est ça ?

Oui. L'idée, c'est de constituer son armée avant la bataille. Chaque joueur choisira ses unités pour une mission donnée. C'est un peu comme faire son « Deck » à Magic. Chaque unité a un coût – les meilleures sont bien évidemment les plus chères –, donc les joueurs devront faire des choix, en fonction de ce coût justement, mais aussi de leur stratégie, du terrain… En réalité, il y a quand même une possibilité d'appeler des renforts, en contrôlant des zones de commandement, mais ce sera plutôt de l'ordre du bonus, comme aux Échecs quand un de vos pions traverse tout l'échiquier pour remporter une promotion. On n'a pas pensé le jeu dans cette logique de développement.

À combien d'unités peut-on s'attendre ?

320 unités en tout. Toutes celles de la période en question. Pour ces unités, on a créé des comportements physiques. On a aussi pris en compte toutes les caractéristiques des unités : optiques, canons, blindages localisés, consommation, puissance du moteur …
Mais au-delà du nombre, il y avait une réelle volonté de donner de la profondeur aux débats. D'une, on a voulu éviter l'éternel pierre/papier/ciseaux ; de deux, donner la possibilité au joueur d'utiliser une unité comme bon lui semble, même si la situation ne permet pas d'exprimer pleinement son potentiel. Le joueur devra faire preuve de créativité pour gagner

Il y aura une campagne et du multi ?

Oui, il y aura une campagne solo. Mais contrairement à R.U.S.E., elle racontera une histoire de stratège, et non plus l'histoire d'un bonhomme. Au départ, le pool d'unités pour constituer son armée sera assez restreint, mais avec l'expérience et en enchaînant les missions, vous allez débloquer de nouvelles unités et améliorations.

Explique-nous le concept, intéressant, de la campagne solo persistante.

Disons par exemple qu'à la mission 1, vous choisissiez de combattre avec 50 hélicoptères. Eh bien, si vous en perdez 25 au combat, il ne vous en restera plus que 25 pour la suivante.

Tu penses vraiment qu'en 2011, quand on voit déjà tous les blockbusters grand public qui se plantent, que le créneau du Wargame est encore porteur ?

Oui. D'ailleurs R U.S.E. a bien marché. On ne va pas se comparer à StarCraft II, mais le jeu a bien marché en Europe. De toute façon, notre but est de partager notre passion avec le plus grand nombre. Avant, j'aimais beaucoup les Close Combat, les Steel Panther. Aujourd'hui, je ne m'y retrouve plus ; les missions sont ennuyeuses, la partie online n'est pas au niveau, la caméra n'est pas pratique… C'est pour cela qu'on a beaucoup travaillé sur l'accessibilité, les interfaces, les contrôles, les graphismes. Tout en essayant, bien entendu, de conserver cette richesse propre aux Wargames.

PROPOS RECUEILLIS PAR SUNDIN

Eugen Systems en quelques dates

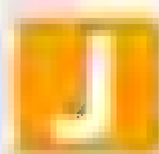
2003 : Création du studio par Alexis et Cédric Le Dressay
2005 : Act of War : Direct Action (9/10 Joystick 169)
2010 : R.U.S.E. (15/20, Joystick 234)
2011 : Wargame : European Escalation

Genre Stratégie / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Black Hole Entertainment / **Site** http://might-and-magic.ubi.com **Sortie** 11 septembre 2011

MIGHT & MAGIC HEROES VI

Héros, héros, petit patapo !

Might & Magic Heroes VI… Combien de fois ai-je essayé de refiler à Sundin un papier sur ce monument de la stratégie tour par tour ? 15 ? 20 fois ? Seulement, Monsieur, y a que LoL qui l'intéresse ! Monsieur n'est pas n'importe qui ! Monsieur n'a pas à attendre son tour pour jouer ! Eh bien, Monsieur a tort !



J'aurais bien voulu vous lâcher quelques bons mots avant d'embrayer sur mes premières impressions concernant ce Might & Magic Heroes VI, mais je dois l'avouer, le courage et la verve viennent de m'abandonner, en grande partie à cause de notre bon Sundin ! Oui, parce que voyez-vous, ce brave garçon, dont nous connaissons tous le talent et l'abnégation, n'en reste pas moins à ces heures perdues un véritable aspirateur à productivité. Quand il ne vous chante pas le refrain de « The final countdown » en boucle, il vous sort des petites blagounettes, du genre « Kracou, tu sais comment les parents de Gilbert Montagné le punissaient quand il était petit ? » « Bordel, Sundin ! J'essaie de bosser, là ! Tu veux que je te la rende, cette preview de Heroes ? » « Bien évidemment, mais après ma blague… Bon, alors, tu sais ? » « Ben, non » « Ils changeaient les meubles de place »… Et là-dessus, il s'éloigne en riant, fier comme un roux, me laissant sans voix et sans inspiration… Du coup, que vous dire sur ce nouvel opus qui ne paraisse pas complètement futile devant cet élan de drôlerie toulousaine. Déjà, qu'il ne va pas révolutionner son fonds de commerce ! La campagne solo débute en effet sur une première cinématique remplie de héros gonflés à la testostérone et aux problèmes existentiels du style « Tu es maléfique ! Je vais devoir en finir avec toi, mais tu es le mari de ma sœur ! AAARGH ! » ! La suite, tout aussi classique, nous lâche sur une map à l'ambiance outrageusement féerique, avec tout ce que cela comprend de monstres fantastiques à occire, de trésors à découvrir, ou de ressources à piocher. Pas de doute, c'est du Heroes tout craché. Et si on apprécie comme il se doit la refonte du moteur graphique, parfaitement réussie (en dehors de l'interface de gestion des châteaux, un peu minimaliste), ou l'ambiance sonore, enchanteresse, on en vient à se demander assez rapidement si les seuls changements intervenus ne concernent pas simplement ces deux points et l'inversion de mots dans le titre du jeu. Rassurez-vous, les changements de fond



La faction Inferno est livrée sans climatisation intégrée.

Might and Magic Heroes est à la stratégie tour par tour ce que LoL est au MOBA : une référence… Que dis-je… LA référence. Pour ce sixième opus, Nival Interactive a laissé la place à Black Hole, qui a notamment travaillé sur deux adaptations de l'univers de Warhammer.

« Pour les ressources, Heroes VI nous propose un système plus souple, basé sur le contrôle de zone. »

›››



« Mais qu'est-ce que c'est que cette créature, Holmes ? » « C'est un élémentaire, mon cher Watson ! »

« Les bugs sont aussi nombreux que les mouches sur le cul d'une vache ! »

››› sont bien là... Quant à savoir s'ils font l'unanimité, c'est une autre paire de manche.

Guerre des clones

Et comme je vois que vous êtes d'humeur un peu chafouine, c'est normal, il est encore tôt, commençons donc par discuter de ce que l'on peut considérer comme des améliorations, et qui vont notamment influer sur la gestion des ressources et des différentes unités qui vont venir constituer vos armées. Souvenez-vous : dans les précédents opus, les mines, auberges, et autres bastions, devaient être contrôlés point par point. Si la chose n'était pas excessivement gênante en solo, l'IA n'étant pas des plus agressives dans sa maîtrise de l'espace disponible, elle devenait en revanche très pénible en multi, certains joueurs n'hésitant pas à multiplier les héros dont le rôle se résumait à harceler l'ennemi en lui reprenant les ressources accessibles dès qu'il avait le dos tourné. Dans la même veine, chaque nouvelle unité recrutée était en quelque sorte liée à la forteresse qui l'avait vu naître : pour les ajouter à son armée, il fallait donc soit y faire transiter son héros. Les combats, justement, parlons-en. Comme pour la phase d'exploration, on y retrouve tous les fondamentaux propres à la série : le fameux champ de bataille en forme de damier, deux camps disposant de plusieurs unités, avec chacune ses propres spécificités et pouvoirs spéciaux, et un déroulement au tour par tour. C'est véritablement lorsque l'on va commencer à faire intervenir notre héros que les changements vont se faire plus présents, et j'a presque envie de dire, plus pesant... Tout d'abord, ce dernier va se voir offrir un pouvoir supplémentaire, qui sera unique pour chaque faction, et qui se rechargera en fonction des actions effectuées. Par exemple, celui de la faction du Sanctuaire, composée de créatures marines et sylvestres qui prônent le maintien d'un certain équilibre naturel et l'abandon du nucléaire, consistera à ajouter un buff de protection à toutes les unités. Celui du Havre fera grosso modo la même chose, mais sur une seule créature, avec des effets plus prononcés. Jusqu'ici, tout va bien. Seconde nouveauté : la mise en place d'un système de réputation. Notre héros, lors de ses pérégrinations, sera régulièrement soumis à des choix, qui, sans trop les caricaturer, consisteront à répandre la bonne parole (on appellera ça la voie « des larmes du dragon ») ou la mauvaise (la voie du « sang du dragon »). Cette orientation dépendra aussi bien de la manière dont on décidera de résoudre une quête, que du fait d'épargner une armée de monstres neutres qui aurait décidé de s'enfuir devant la puissance de nos troupes. Bien sûr, cette réputation n'est pas un simple attribut destiné à donner un peu plus de corps à nos différents personnages ! En l'augmentant dans un sens ou dans l'autre, le héros gagne des pouvoirs supplémentaires, utilisables sur le champ de bataille, et dont les effets varient selon sa patrie d'adoption, ou sa

Sans mentir, j'ai passé près d'une centaine d'heures sur Heroes of Might and Magic V, et pas beaucoup moins sur le quatrième opus.
Eh bien, malgré tout ça, je ne suis pas foutu de vous donner la moindre information sur l'histoire de la série, ou même vous nommer le moindre héros emblématique. Ou peut-être juste un... Mais si, le blond, là... En armure ! Avec un cheval qui faisait « Hihihihihi pfffffiiiiii » ! Mouais, je vois que vous n'êtes pas beaucoup plus calé que moi.

Tout ça pour dire que ce nouvel opus interviendra grosso modo 500 ans avant les événements de Heroes le cinquième (dont je ne me rappelle rien, donc). À cette époque, la dynastie du Griffon ne dominait pas encore Ashan, et le duc Slava devait se plier aux exigences de l'empereur. Une servitude visiblement pas tout à fait du goût de ses cinq fils et filles, dont nous allons pouvoir suivre les aventures grâce à la campagne solo. Un descendant par faction, dites donc ! Le hasard fait bien les choses, non ?



Avis de licenciement du côté des ressources : sur les sept existantes dans Heroes V, seules quatre ont survécu. Le monde est l'industrie est décidément cruel.

spécialisation (magie, ou puissance). Là encore, rien à redire. Dernier point enfin, le plus important : la refonte complète du système de développement des champions. C'est précisément là que, selon moi, le bât blesse. Et pour bien comprendre mon désarroi, il est nécessaire de se replonger une nouvelle fois dans le gameplay d'Heroes le cinquième.

2,21 Gigawatts plus tard

À l'époque, nos différents avatars gagnaient à chaque nouvelle montée de niveau un certain nombre de points qui leur servaient à augmenter leur puissance magique ou physique et leur défense. En sus, ils obtenaient une compétence, à choisir parmi quatre propositions. Un système dont on pouvait critiquer la rigidité, il est vrai, mais qui avait le mérite d'imposer des styles de développement très variés d'une faction à une autre tout en restant relativement équilibré. En effet, à niveau de compétences égales, les guerriers faisaient profiter leurs troupes de bonus offensifs et défensifs conséquents, tandis que les mages disposaient certes d'unités moins performantes, mais com- >>>


Les morts continueront à se régénérer sur le dos des vivants, ce qui fera d'eux des adversaires extrêmement pénibles.



Le combo prêtresse + arbalétrier est encore plus efficace lorsqu'il s'agit de défendre une cité.



Fini les représentations de citadelle animées et féeriques.

Derrière ce titre évocateur se cache un petit point sur les nouvelles règles qui vont venir influencer le siège des forteresses. En effet, les modifications seront nombreuses, à commencer par la possibilité de construire une tour centrale, un bâtiment défensif qui pourra abriter une unité, de préférence, une qui dispose d'attaques à distance. Une fois à l'intérieur, l'unité en question frappera les adversaires lointains sans malus. En revanche, tout dégât causé à la structure entraînera des pertes dans ses rangs, et ils ne pourront plus attaquer l'ennemi si celui-ci réussit à franchir le mur d'enceinte, à moins de quitter le bâtiment. D'autre part, toutes les unités assiégeantes pourront maintenant infliger des dommages aux murs, portes, et autres bâtiments.



pensaient par une batterie de sorts qui leur permettaient de littéralement annihiler toutes velléités adverses d'un geste de la >>> main. Par ailleurs, ces fameux sorts s'obtenaient par un double système qui reposait à la fois sur la construction d'une tour de mage dans la capitale, et sur le niveau d'expertise gagné dans certaines compétences. Tout cela est très technique, je sais (qui a dit chiant ? !), mais vous allez voir, votre persévérance va être récompensée ! Passons maintenant à la version Heroes VI. Ici, le joueur va disposer d'une totale liberté de choix quant aux options de développement : magie ou puissance, ou même mélange des deux. De même, il pourra piocher à sa convenance parmi toutes les compétences du jeu, compétences qui sont d'ailleurs presque toutes issues du dernier épisode de la série, et qui auront chacune trois niveaux d'expertise. Vous allez me dire, ce système n'est pas nouveau en soi, et est utilisé avec succès par nombre de RPG. Qui plus est, il devrait permettre au joueur de construire des builds qui colleront au mieux à son style de jeu. Effectivement,



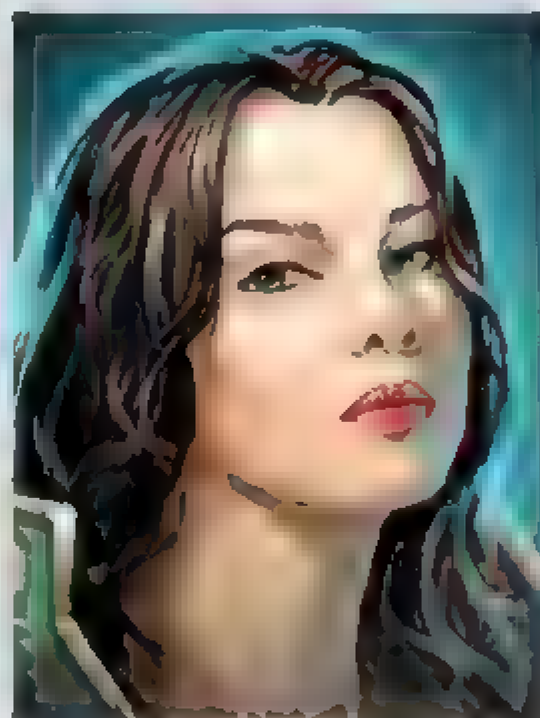
Ce Heroes VI fait dans la sobriété... Un choix discutable.

vous avez raison. D'ailleurs, ce n'est pas tant le système en lui-même qui me gêne que la manière dont il est agencé, amenant un déséquilibre notable dans le rapport de force entre magie et puissance physique. En effet, chaque sort est maintenant considéré comme une compétence à part entière. Du coup, celui qui sou- [illegible] spécialiser dans les arts [illegible] de la magie devra gérer [illegible] omis douteux entre [illegible] ition de ses compé- [illegible] verses, et les sorts qui lui [illegible] ndispensables pour survi- [illegible] guerrier, en revanche, [illegible] ails à faire face à un tel [illegible] et pourra booster à mort [illegible] ance de feu sans se sou- [illegible] iste. Par ailleurs, [illegible] portant de noter que les [illegible] bas niveaux ont finale- [illegible] peu d'influence sur les [illegible] ralentissement, soin, [illegible] ion, ou foudre, devien- [illegible] obsolètes lorsque les [illegible] unités adverses grossis- [illegible] ut vraiment attendre les [illegible] deux et trois d'expertise, [illegible] miers sorts de masse, [illegible] nger la donne. Et ce n'est [illegible] problème en termes [illegible] age. >>>

INTERVIEW

UNE PETITE DOSE D'HÉROÏNE ?

On avait d'abord pensé vous offrir une interview croustillante en provenance des studios de développement de Black Hole, mais tout cela est tellement convenu. Pour cette fois, nous avons préféré interroger une vraie figure du jeu. Dites bonjour à Irina, l'une des héroïnes de la faction Sanctuaire.



JOYSTICK : **Alors dites-nous, Irina, ça fait quoi d'être l'héroïne du plus célèbre des jeux de stratégie tour par tour ?**

Irina : Héroïne ? HÉROÏNE ? Vous voulez dire souffre-douleur, oui ! Ma vermine de père me refile au premier duc lubrique venu pour assurer son avenir politique. Je me retrouve enfermée dans un donjon pour avoir refusé de passer à la casserole, et la seule option qui m'a été proposée face à ces injustices, c'est de me réfugier au royaume des algues marines et du poisson frais. Comprenons-nous : je n'ai rien contre les créatures aquatiques, mais allez donc passer vos journées dans une poissonnerie ! Vous verrez, votre sex-appeal va en prendre un sacré coup.

Le Sanctuaire n'est donc pas votre patrie d'origine ?

Du tout... Je suis fille du duc Slava. D'ailleurs, maintenant que j'ai repris des forces, et constitué une armée, je compte bien revenir au Havre et faire payer à mon soi-disant mari, le Duc Gerhart du Duché du Loup, ses regards lubriques !

Votre armée, justement, elle sent le poisson, certes, mais elle roxxe ?

Ça dépend... Les créatures marines confèrent de base un avantage non négligeable par rapport aux autres factions, celui de pouvoir se déplacer sur l'eau sans avoir à recourir à un navire. Également, ce sont des troupes plutôt équilibrées, avec autant d'unités corps à corps que d'unités à distance.
En revanche, comparés aux créatures du Havre, nous avons une capacité de soins très limitée, et pas de pouvoir réellement décisif.

Que pensez-vous du nouveau système de compétence qui vous a été octroyé ?

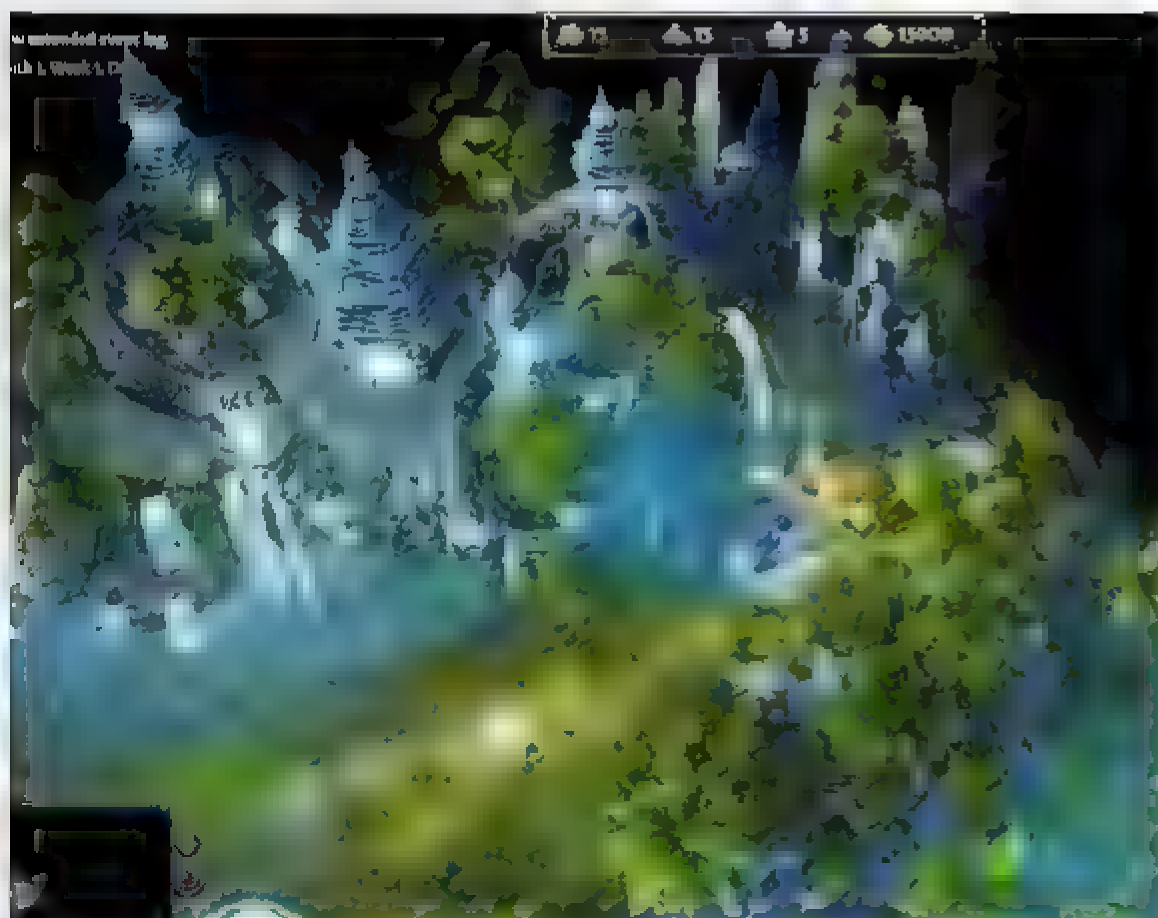
Disons qu'entre les pouvoirs de réputation, ceux réservés à chaque faction, les sorts, les compétences, les options de développement sont vraiment énormes. Par contre, en l'absence d'un équilibrage pointu, cette liberté de choix risque d'être totalement biaisée. En effet, quel est l'intérêt d'avoir à sa disposition autant de compétences, si finalement, seuls quelques combos restent vraiment efficaces ? D'autre part, beaucoup de héros risquent de se focaliser sur l'efficacité au combat, en délaissant complètement les aptitudes logistiques ou utiles lors des sièges. On est beaucoup plus libre dans notre progression, certes mais l'équilibrage n'en est que plus difficile à réaliser.

Vous me parliez également du système d'initiative, qui n'a pas vraiment votre faveur ?

Oui, maintenant, chaque unité ne joue plus qu'une seule fois par tour, et la caractéristique de rapidité ne détermine plus que l'ordre de la file d'attente. Dans le précédent opus, au contraire, une créature rapide pouvait jouer deux fois plus souvent, face à une créature très puissante, mais très lente. Je trouvais cette dernière option plus logique.

Un dernier mot pour conclure ?

Raclette.



On ne peut que saluer le travail réalisé sur les environnements et les animations des différentes cartes.

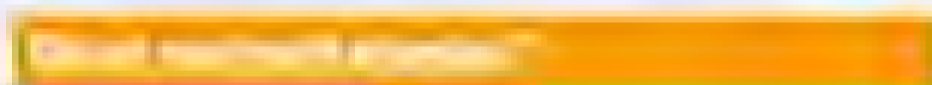




Attention ! La royauté peut donner le cancer de la prostate.

>>> **Un qui soigne et deux qui la tapent**

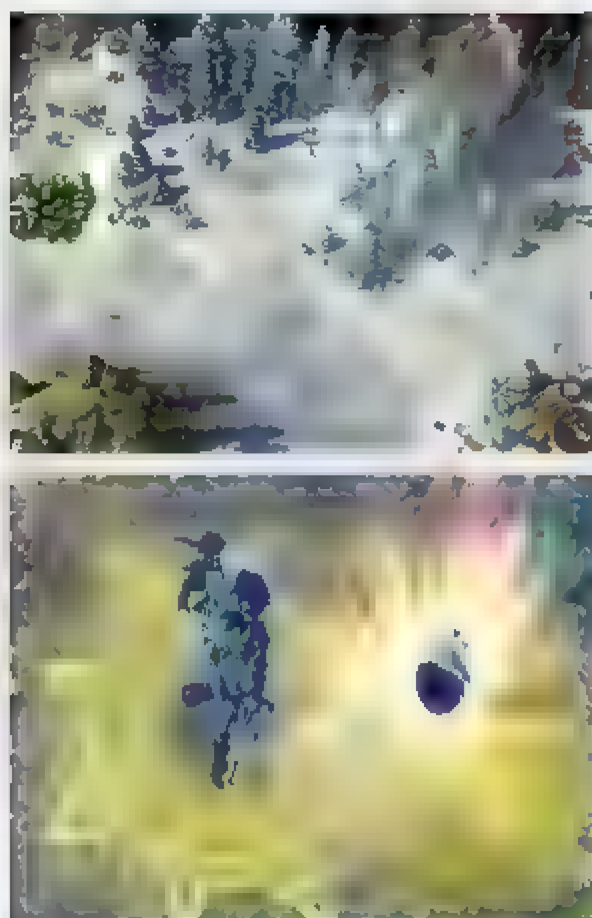
Si l'on prend les deux factions avec lesquelles cette version nous permettait de jouer, le Sanctuaire, et le Havre, on distinguait déjà certains combos totalement abusés. Côté Havre, par exemple, nous avons des arbalétriers, dont la puissance de feu à distance est non négligeable, et des prêtres, capables de ramener à la vie des wagons entiers de soldats morts au combat. Face à cette association magique, non seulement l'adversaire a déjà perdu la moitié de ses troupes avant même d'être arrivé à distance de frappe, mais il n'a pas tué la moindre unité. Évidemment, on pourrait trouver que ces différents exemples, très précis, ne sont pas forcément représentatifs de tout le jeu, et qu'il ne serait donc pas nécessaire de s'attarder dessus de manière trop insistante. D'autant, que rappelons-le, il s'agit encore d'une version bêta, qui ne nous donnait accès qu'à un contenu assez restreint : seulement deux cartes disponibles, la possibilité de ne contrôler que deux factions parmi cinq, et encore, certaines possibilités de développement demeuraient fermées, que ce soit au niveau des bâtiments ou des créatures à recruter. Bref, pourquoi se focaliser sur quelques problèmes d'équilibrage ? Tout simplement parce qu'ils dénotent d'un souci plus large concernant les finitions, souci que je n'avais pas l'habitude de rencontrer sur les précédents épisodes du jeu. Évidemment, chaque version de Heroes a connu son lot de patchs successifs, mais dans l'ensemble on peut considérer qu'elles apparaissaient relativement propres à leur sortie. Or Heroes VI semble accuser un certain retard sur ce plan. Cela concerne les équilibrages dont je viens de discuter longuement, mais aussi l'aspect purement technique. Les bugs sont aussi nombreux que les mouches sur le cul d'une vache ! Des temps de chargements infinis, un système Uplay instable, des problèmes d'affichage en pagaille, la caméra qui se fige et jusqu'au décompte des unités au sein des forteresses qui partent en vrille. Allez donc recruter des fantassins lorsqu'il vous reste -5443 unités disponibles. Pas facile !



Le mode multijoueur restera le grand absent de cette version bêta. Seul mode accessible pour l'instant, le mode Hotseat, qui permet à deux joueurs de s'affronter sur la même machine, en prenant les commandes chacun leur tour. Oui, je sais, ça ne m'a pas fait rêver des masses non plus. Pour le reste, c'est l'inconnu. Toutefois, on notera que l'interface de démarrage se veut très orientée online, avec la possibilité d'utiliser des widgets pour gérer en jeu Skype, par exemple. Il est également important de préciser que si le système Uplay nous obligeait à rester connectés en permanence lors de la bêta, il sera tout à fait possible de jouer hors ligne sur la version finale.

J'la sens pas trop mal, cette campagne...

Du coup, quelle impression ressort finalement de ce premier contact avec le jeu ? D'abord, soyons clairs, le plaisir de jouer est toujours bien présent. Les cartes sont toujours abondamment fournies en attractions de toutes sortes, arènes,



« Je crois que c'était un fampire ! » « Un FAAMMPIREEU »



Le champ de bataille contiendra évidemment son lot d'obstacles, qui seront autant de couvertures contre les tirs adverses.

monstres errants, quêtes, et les combats renferment un intérêt stratégique toujours aussi passionnant. D'autre part, toutes proportions gardées, l'équipe de développement semble avoir fait un effort sur les cinématiques et les transitions, avec des personnages qui ne sortent plus d'une usine de robots, comme dans les épisodes précédents. Reste donc l'inconnue des problèmes techniques et des

« Le joueur va disposer d'une totale liberté de choix quant aux options de développement de ses avatars. »

équilibrages douteux. Ce sont véritablement ces deux points qui détermineront le succès et l'accueil du titre, car pour le reste, Black Hole Entertainment a fait un travail intéressant, qu'il me tarde d'essayer dans une version définitive.

KRACOUKAS

Ce qu'il faut retenir, c'est qu'Heroes VI s'annonce comme un jeu de stratégie sacrément addictif, aspirant sans vergogne temps libre et vie sociale. À une condition toutefois : que Black Hole trouve la formule magique pour l'équilibrage de son jeu, et qu'il vire la nuée de bugs qu'il contient.



BÊTA & TESTS

PAR SUNDIN

Chapeau les artistes !

Au menu de ce numéro, nous vous proposons la critique de deux jeux qui nous ont (notamment) marqués par leur direction artistique. Des « jeux d'artiste », pourrait-on dire.
Artiste au singulier, puisqu'ils sont l'œuvre d'Éric Chahi pour From Dust et d'American McGee pour Alice Retour au Pays des Merveilles ; artistes au pluriel, pour tous ces travailleurs de l'ombre qui œuvrent à leur côté pour faire vivre l'imagination de ces deux grands noms. Chapeau !
On aurait aimé en dire autant des équipes de développement de F.3.A.R., troisième petit d'une lignée qui a gagné ses lettres de noblesse grâce à son ambiance, horrifique à souhait, où la force de la suggestion était bien supérieure à celle de l'image. C'est raté de ce côté-là, même si le FPS n'est pas foncièrement mauvais au final.
Quant au reste en cette période estivale, il y en a pour toutes les bourses et tous les goûts, les bons (Super Street Fighter IV Arcade, Renegade Ops, Puzzle Agent 2...) comme les mauvais (Dungeons & Dragons : Daggerdale, Harry Potter...).



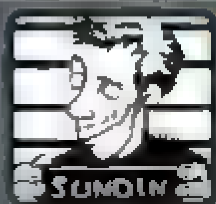
Éditeur Focus Home Interactive - **Développeur** Pendulo - **Prix** 21 euros environ pour l'Édition Collector FNAC

THE NEXT BIG THING

Pour ceux qui reviendraient d'un séjour monastique tibétain, non, The Next BIG Thing n'est pas la prochaine prédiction de ce cher Paco Rabanne. The Next BIG Thing n'est pas non plus votre prochain cadeau de Noël (est-ce que vous le méritez d'ailleurs ? Posez-vous la question) ni même le prochain MMO de chez Blizzard. Non, The Next BIG Thing est tout simplement le nom du dernier jeu d'aventure des Espagnols de Pendulo, ceux-là même qui avaient développé la sympathique trilogie Runaway.
Eh bien leur dernier projet est encore meilleur, même si la recette ne change pas : un duo de héros insupportable, des personnages secondaires complètement barrés (un robot dépressif, un poète de la douleur...), des décors superbes et des animations dignes du meilleur de Pixar. En somme, et en dépit d'un challenge malheureusement peu relevé, comme le disait Lucky dans le numéro 242 (17/20 et Megastar) : « Nous tenons là le meilleur Point & Click de l'année 2011 ». Amen !



JEU DU MOMENT : From Dust
JEU ATTENDU : Deus Ex : Human Revolution



JEU DU MOMENT : Metro 2033
JEU ATTENDU : BioShock Infinite



JEU DU MOMENT : La sieste
JEU ATTENDU : Déménagement



DRIVER SAN FRANCISCO 52
Deez a posé ses mains velues sur le multi du nouvel opus de la licence.



F. 3. A. R 60
Ce troisième opus n'a plus grand-chose à voir avec le premier, mais il réussit encore à divertir.



FROM DUST 62
Le nouveau jeu de monsieur Eric Chahi est arrivé à la rédac', et maintenant on ne le lâche plus !

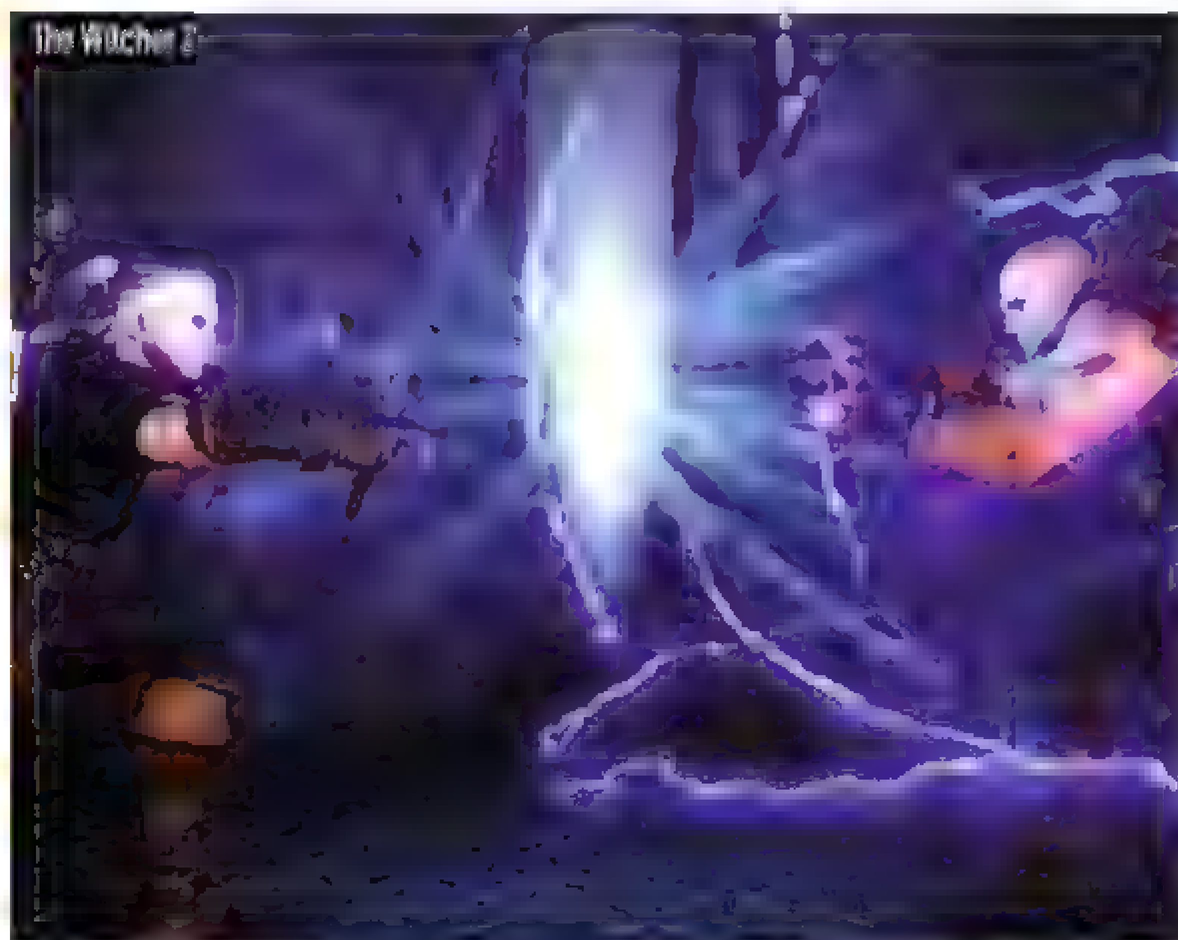
les tops du mois

1- BRINK
2- Left 4 Dead 2
3- Team Fortress 2

1- DiRT 3
2- iRacing
3- GTR Evolution

1- The Witcher 2
2- Drakensang : The River of Time
3- Fallout New Vegas

1- Minecraft
2- Super Meat Boy
3- Anomaly : Warzone Earth


The Witcher 2


BRINK


DiRT 3


Anomaly : W[illegible] Earth



YAVIN
Un casque de motard, un scaphandre, un astronaute… On me les aura toutes sorties en parlant du magnifique travail de Gruin à qui, il y a déjà de longues années, on avait demandé UNE TENUE DE PILOTE AUTOMOBILE.

JEU DU MOMENT : Puzzle Agent
JEU ATTENDU : BioShock Infinite



SAVONFOU
Mais c'est quoi ce réchauffement climatique de [illegible] ? On est fin juillet, il fait froid et il pleut ! Allez hop ! Allons tous faire brûler des pneus et des bombes de laque dans nos jardins ! Je veux du soleil moi, mince !

JEU DU MOMENT : [illegible]
JEU ATTENDU : Battlefield 3



Hep, serveur ! Mettez-moi une LoL pression, s'il vous plaît… Comment ça, faut que je fasse [illegible] Une heure d'attente !!! Bon ben, je vais regarder Moundir l'aventurier de l'amour pour patienter…

JEU DU MOMENT : Les files d'attente de LoL
JEU ATTENDU : Might & Magic Heroes VI

Genre Course / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Reflections Ltd / **Site** http://driver-thegame.ubi.com/driver-san-francisco/fr-FR / **Sortie** 1er septembre 2011

CODE QUANVROUM

Ah Driver ! Le bon vieux temps ! Le premier épisode, j'y jouais chez un ami qui m'avait confié avoir dérobé le CD dans un hypermarché. C'est un peu grâce à cet ignoble méfait que je suis, des années plus tard, la personne tout indiquée pour parler de Driver : San Francisco.



Fidèle aux préceptes de la série, Driver : SF propose des courses endiablées et boostées par la présence du Shift. [illegible] décréter que ce volet est le digne descendant du tout premier Driver.

Oui, je sais, l'arrivisme, c'est moche. Mais les temps sont tellement durs... Comment pourrais-je nourrir ma famille si je ne savonnais pas la planche d'un estimé collègue de temps à autre ? Ma victime du jour, c'est Yavin. Une cible de choix qui vit à des centaines de kilomètres de chez moi et qui ne représente donc pas une menace physique directe. Eh oui ! L'arrivisme se marie parfaitement avec la lâcheté. Bref, avec toute la perfidie qui me caractérise, je signale donc que Yavin n'a pas été très pro au sujet de Driver : San Francisco dans le numéro Spécial Été. Le gredin a en effet méprisé le scénario du jeu, un élément qui apporte pourtant selon moi toute sa singularité au revival d'Ubisoft. Pouvoir quitter son corps, effectuer des voyages astraux, s'immerger dans un corps inconnu (humm) jusqu'à devenir un Samuel Beckett version chauffard. Je trouve l'idée géniale. Vous aussi, j'en suis certain. Quand je pense que Yavin a osé s'en moquer... Si c'était moi, je démissionnerais sur le champ pour laisser la place à quelqu'un de plus compétent. Quelqu'un qui ne serait pas Kracoukas. Faut pas exagérer non plus.

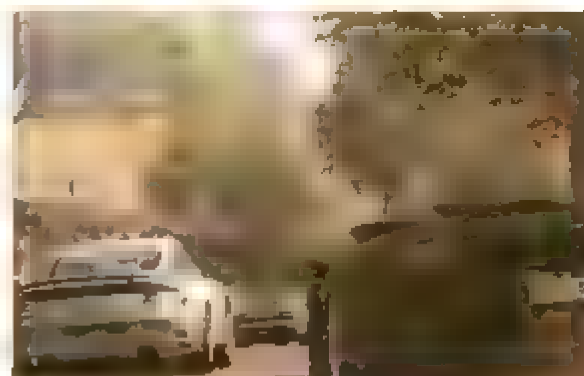
SOUL SHIFTER

Après cette ultime attaque gratuite je dois vous confesser que je n'ai pas joué à la campagne solo. D'ailleurs, si ça se trouve, le scénario du jeu est vraiment tout pourri. M'enfin... Pour l'heure, on nous a conviés dans les locaux d'Ubi pour tester un multi plutôt costaud puisqu'il comporte 19 mini-jeux dont 11 spécialement conçus pour le Online. Mais plutôt que de les lister bêtement, je préfère vous en présenter une poignée, ceux qui m'ont le plus marqué, que ce soit dans le bon ou dans le mauvais sens. Le mode de jeu le plus classique s'appelle le Sprint. Il s'agit de courses de 30 secondes qui s'enchaînent très rapidement. Huit participants s'affrontent et le vainqueur est celui qui cumule le plus de points à l'issue de la demi-douzaine de manches. Aussi nerveux soit-il, ce mode de jeu n'est clairement pas très original. Il permet malgré tout de se familiariser avec la jouabilité, les dérapages et la gestion toujours très arcade des virages. Mais le Sprint est aussi le seul mode qui n'autorise pas l'utilisation du Shift, « ze feature of ze game » comme l'a encore très bien dit ce polyglotte d'Yves Guillemot récemment. Le Shift, c'est la possibilité de transférer son esprit d'une voiture à l'autre et donc de se téléporter où on le souhaite dans la ville, juste en sélectionnant le véhicule désiré à l'aide d'un angle de vue façon Google Maps. En solo, cette pratique sera simple comme bonjour. Mais en multi, une majorité des modes



Dans le mode Takedown, sept joueurs coopèrent en tant que flics pour exploser la voiture d'un fuyard.





Le multi dispose aussi d'un mode Capture the Flag très classique.



Le jeu comprend 125 véhicules licenciés issus des catalogues de constructeurs tels que Jaguar, Maserati, Chevrolet, Cadillac et bien d'autres.

« C'EST LE SHIFT QUI APPORTE DU DYNAMISME ET DE LA NERVOSITÉ À L'ENSEMBLE. »

de jeu apporte une dimension concurrentielle au Shift puisque tous les participants vont se ruer sur les meilleures cylindrées, celles qui sont situées au plus près de l'objectif ciblé, afin de gagner du temps. C'est notamment le cas avec le mode Trailblazer.

UN CHAT DANS LE MOTEUR

En gros, il s'agit d'une course-poursuite haletante où les participants doivent rester dans le sillage d'une bagnole contrôlée par l'IA. On a le choix entre différentes stratégies : piloter un bolide ultrarapide, privilégier une berline dotée d'une bonne tenue de route ou encore grimper dans un 38 tonnes et envoyer valser tous ses concurrents dans le décor. Le principe est vraiment très rigolo. Mais ce n'est pas le mode que j'ai préféré. Non, mon chouchou, c'est une sorte de « chat » à l'envers. Une voiture est prise en chasse par toutes les autres jusqu'à ce qu'elle soit heurtée par l'une de ses rivales. Cette dernière passe alors du statut de chasseuse à celui de chassée et doit donc semer ses concurrentes à tout prix. Là encore, on peut compter sur le Shift pour apporter un surplus de dynamisme et de nervosité à l'ensemble. Ainsi que du fun aussi, cela va sans dire. Encore que... Si je me suis vraiment éclaté à jouer à Driver San Francisco, c'est en partie parce que la session était une LAN et que c'est toujours plus poilant de rentrer dans le pot d'un confrère (humm²) assis deux chaises plus loin que dans celui d'un inconnu rencontré au hasard sur le web. Voilà, c'est ma seule réserve pour l'instant. En attendant de voir ce que le solo a dans le ventre, le multi nous a rassurés sur le potentiel d'un jeu dont l'intérêt n'était pas si évident jusqu'alors.

DEEZ

Même plongé dans un coma profond, Tanner continue de conduire comme un cinglé. Grâce au Shift, une astuce qui lui permet de transférer son esprit à l'envi, le héros peut donc parcourir San Francisco à la recherche des ordures qui l'ont mis dans cet état.



Plus on s'éloigne du centre ville, moins il y a de la voiture pour Shifter.



Certaines voitures vintages sont aussi disponibles.



Entre les clans, l'empereur, le shogunat et les religions, le Japon du XV[e] siècle a une géopolitique quelque peu contrariée.

Genre Stratégie-Gestion / **Éditeur** Paradox Interactive / **Développeur** Paradox Interactive / **Site** www.paradoxplaza.com/games/sengoku / **Sortie** 13 septembre 2011

LA GUERRE, C'EST BEAUCOUP DE SUSHI

Vous méprisez les joueurs de STR ? Vous trouvez que Victoria II était une promenade de santé et Europa Universalis III un joujou pour gamin attardé ? Sengoku est fait pour vous. BANDE DE TARÉS !



Aride, ardu et très complet, Segoku s'annonce comme un petit cadeau pour les salafistes du wargame. Un soft pour tous ceux dont la barbe a eu le temps de s'emmêler dans les touches du clavier, tant ils ont traîné sur Hearts of Iron.

Sengoku est le digne, pour ne pas dire zélé, héritier des Europa Universalis avec lesquels il partage non seulement le moteur, mais aussi bon nombre de mécanismes. La principale différence est que l'on incarne non plus un souverain européen de la Renaissance qui se vautre dans l'alcool de poireau et les prostitués rongées par la vermine, mais un noble japonais du XV[e] siècle, qui se vautre dans le saké et les geishas parfumées. Pour ceux qui n'ont jamais mis les mains sur un Europa Universalis, on n'y joue pas en tour par tour comme dans la majorité des wargames, mais dans un temps réel qui peut être ralenti, accéléré, voire stoppé le temps de peser une décision ou de donner des ordres avec un bon timing. Je sens que je suis en train de vous perdre alors je vais vous donner un exemple : supposons que je souhaite attaquer un territoire avec deux troupes situées sur deux régions que je contrôle. L'une d'elles doit traverser une rivière. Elle mettra donc trois jours de plus à arriver à destination. Si je décale mon ordre de mise en marche de mon armée la plus rapide de trois jours, les deux troupes arriveront simultanément et le combat (automatique) se déroulera en ma faveur.

FAMILLES NOMBREUSES

En ce qui concerne la gestion du domaine, chaque territoire est en mesure de fournir en dehors des taxes un certain contingent de troupes que l'on peut lever à tout moment. Vous disposez d'une cour parmi laquelle vous désignez un Maître de Cérémonie, un Maître d'Armes et un Maître de la Garde. Le premier peut partir en mission dans un territoire pour améliorer les villages et ainsi rentrer des taxes. Le second améliore les châteaux, ce qui accroît le

L'issue de chaque bataille dépend du terrain, du nombre et du type de troupes engagées.

On peut visualiser l'avancée des troupes.

Vos trois conseillers sont choisis parmi votre cour.

Les graphismes ne cassent pas des parpaings mais restent corrects.

« SENGOKU EST LE GENRE DE WARGAME À POIL DRU, QUI VOUS ENFONCE LE CRÂNE À COUP DE PELLE SANS DIRE BONJOUR NI MERCI. »

nombre de recrues disponibles. Enfin, le troisième permet l'installation de guildes, dont le labeur améliore et diversifie vos armées.

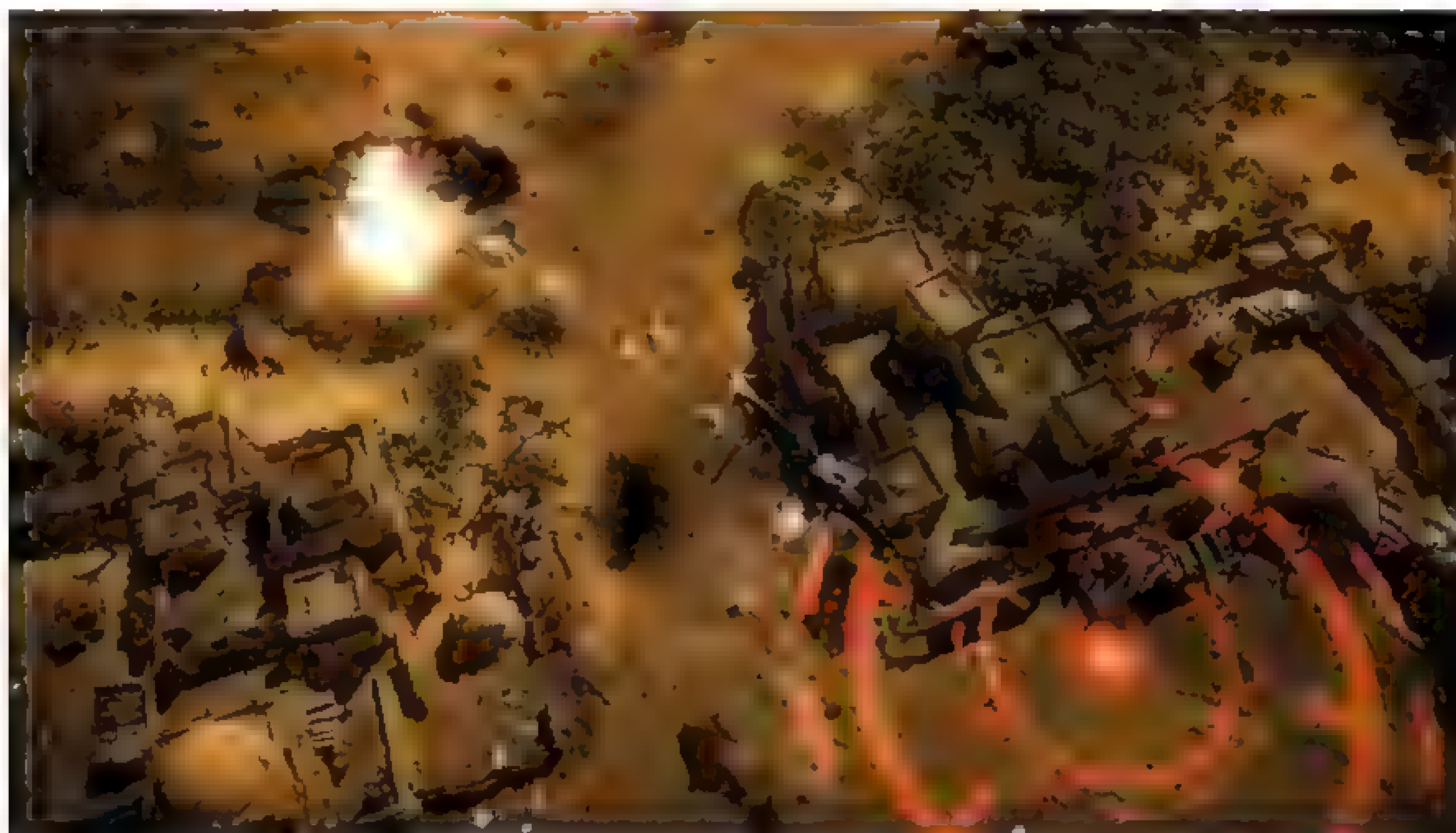
La diplomatie, de son côté, est effarante de difficulté. La noblesse est très hiérarchisée, et les rapports à l'intérieur et à l'extérieur de chaque clan sont d'une subtilité inouïe ! En tant que chef d'un clan, on ne contrôlera directement qu'un petit pré carré. Le reste du territoire du clan est administré par vos vassaux/frères/cousins, et chacun a ses propres objectifs, ses liens de parentés privilégiés et un rang à tenir qu'il est impossible de connaître sans passer des heures à naviguer dans les tableaux diplomatiques. On peut lever des troupes dans tout le territoire du clan, mais une révolte n'est dans ce cas jamais à exclure. Ce qui est rageant, c'est que l'on reçoit en permanence des requêtes diplomatiques, des demandes de mariages essentiellement, sans la moindre indication de la faction d'où cela vient. Si l'on souhaite vraiment savoir à qui est affiliée la demoiselle, il faut noter son nom de famille, et faire le tour de tous les trrèèèèès nombreux territoires pour y fouiller dans les milliards d'arbres généalogiques qu'on y trouve. Tout simplement impossible !

BON ALORS, TU LA VEUX, MA FILLE ?

Pour compliquer encore un peu les choses, les interactions diplomatiques sont légion, et leurs prérequis et conséquences sont tout sauf clairs. Par exemple, quelle différence cela fait-il de négocier la paix ou de mandater un allier pour le faire ? Qu'est-ce que cela implique si je refuse ce mariage ? Pourquoi ne puis-je pas échanger des otages avec les Uesugi ? La seule chose que l'on comprend vite, c'est que certaines requêtes, comme demander à un vassal de se suicider, requièrent un certain niveau d'honneur qui fluctue au gré de nos actions plus ou moins honorables. À tout cela, il faut ajouter le fait que le jeu prend un malin plaisir à ne fournir aucune information un tant soit peu synthétique sur les relations entre les différentes familles. Tout cela est très déroutant pour le joueur peu persévérant... en même temps, je ne suis pas sûr que les créateurs apprécient les joueurs peu persévérants. Car Sengoku est le genre de wargame à poil dru, qui vous enfonce le crâne à coups de pelle d'entrée de jeu sans dire bonjour ni merci. Et si par malheur une fois à terre vous levez votre tête en sang pour demander où se trouve le tutoriel, il vous urine sur le crâne en vous traitant de gros baka : les tuto, c'est pour les faibles !

SAVONFOU

Paradox ne fait qu'adapter le gameplay et le moteur de ses Europa Universalis au contexte de la grande guerre civile qui ravagea le Japon du XV[e] siècle. Cela dit, l'adaptation est suffisamment complète et subtile pour que l'on n'ait pas l'impression d'une redite.



Installez-vous confortablement devant votre écran, mettez votre cerveau en veille, saisissez un pad et tirez sur tout ce qui bouge !

Genre Action / **Éditeur** Sega / **Développeur** Avalanche Studios / **Site** www.sega.fr/renegadeops / **Sortie** Été 2011

FLINGUE & DYNAMITE

La bourse s'effondre, les peuples se révoltent et on joue au pad sur PC... Décidément, le monde ne tourne pas rond. Manquerait plus que Lucky commande une Vittel au resto !

La dématérialisation des jeux vidéo est une bénédiction ! C'est LA bonne idée pour nous, pigistes, qui ne cessent de traiter des dizaines de jeux. Grâce à la disparition progressive du support CD, on finit par ne même plus bouger de notre fauteuil, dont on ne sait plus si c'est le coussin ou le gras de nos fesses qui le rend si douillet. Un petit mail suffit à obtenir une clé CD, un accès FTP et la fibre optique fait son boulot pour récupérer notre jeu pendant que l'on sirote un grand verre de diabète pétillant. Renegade Ops ne déroge pas à la règle, surtout qu'il sera uniquement disponible en version téléchargeable. Il ne me reste plus qu'à brancher mon pad, à mettre mon casque sur les oreilles et à plonger dans l'ambiance détonante de ce jeu d'action.

FEU D'ARTIFICE

Développé par Avalanche Studios (créateur de Just Cause), ce « petit » jeu d'action s'annonce de très bon augure. Ici, pas de bla-bla et de fioriture scénaristique à 2 euros, il suffit de sélectionner un membre d'une unité commando parmi quatre autres puis d'enchaîner des missions explosives. Les contrôles, au pad, s'effectuent naturellement à l'instar d'un Super Stardust : l'analogique gauche sert à diriger le véhicule et le droit permet de tirer dans toutes les directions. Vous aurez également le loisir d'utiliser une super-attaque et un turbo afin d'éradiquer vivement tous les ennemis du coin. Plus vous terminez rapidement vos objectifs, plus vous gagnez des points. Un jeu où le score prime donc, ce qui motive à se classer parmi les meilleurs joueurs. Pour couronner le tout, Avalanche Studios a peaufiné l'aspect visuel du titre qui propose des environnements détaillés et des effets visuels qui décollent la rétine. Beau, jouable et à l'action nerveuse, Renegade Ops a pour l'instant tout pour plaire, reste à voir s'il tiendra la route sur la longueur !

CYD

BÊTA TEST

Les trois missions proposées dans cette version bêta suffisent à nous donner envie de découvrir le reste, c'est plutôt bon signe ! Renegade Ops ne devrait donc pas avoir beaucoup de mal à s'imposer.

Déjà très fun en solo, Renegade Ops propose un mode multijoueur en coopération à deux (sur le même écran) et jusqu'à quatre joueurs (en ligne). Tout ceci devrait augmenter considérablement l'intérêt du titre des Suédois venus du froid, avec polars et jeux sous le bras.



Avec quelques dominos dans le ciel, même un moteur usé jusqu'à la corde peut encore vous surprendre !

Genre Action/aventure
Éditeur Electronic Arts
Développeur Spicy Horse
Âge conseillé 18+
Site www.ea.com/alice
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU double cœur 2,4 GHz, carte graphique Nvidia GeForce GT 240 ou AMD Radeon HD 3850, 3 Go de Ram
Texte & voix en français

COMME DANS MES SOUVENIRS

Alice Retour au Pays de la Folie

Noooooon ! Pas le Pays des Merveilles ! Sundin... J'peux pas. Je ne retournerai pas là-bas, t'entends ? Jamais ! [Sundin me tend le jeu, je me défenestre en slip.] POURQUOIIIII ? [PAF !]

En 2001, American McGee's Alice a bien failli m'envoyer à l'asile. Grand fanatique d'Alice au Pays des Merveilles, je m'étais rué sur ce jeu comme un Mexicain sur un sombrero cousu de fils d'or. De loin, le titre n'était rien d'autre qu'un énième jeu de plateforme, mais à y regarder de près... Holy pantoufles ! L'ambiance extraordinaire de ce jeu en faisait un véritable bijou, où American McGee nous proposait une relecture sombre de l'œuvre de Lewis Carroll pour en faire une fable noire et malsaine, servie par un art design macabre et stylisé qui donnait des cauchemars à nos petites sœurs. Je vous rappelle le scénar en deux secondes : des années après son voyage au Pays des Merveilles, Alice voit sa famille brûler. Ce souvenir la hante et sur son lit d'hôpital les rares fois où sa raison ne se fait pas la belle, elle prétend avoir elle-même allumé le feu. Depuis l'incident, la folie s'est emparée du Pays des Merveilles, jusqu'au jour où Alice, devenue folle, décide d'y mettre bon ordre. Rien ne manquait à ce jeu fou, ni le sang, ni les ours en peluche éventrés à l'œil décousu. À l'époque, le public, la presse et Alain Souchon s'étaient levés d'un seul homme pour applaudir des deux mains ce bel élan de génie.

I ♥ American

En 2011, American McGee renfile son costume de lapin blanc, il est grand temps de replonger dans le trou. Une poignée de secondes auront suffi à ce que le monde imaginaire d'Alice m'enchante une nouvelle fois. Durant les premiers tableaux, j'ai retrouvé le Pays des Merveilles tel que je l'imaginais enfant : un petit paradis absurde, où tout n'était que paix, calme, tasses de thé, politesses et bons sentiments, grand soleil, jamais de pluie, le bonheur. Au milieu de ce décor rêvé, Alice. Une belle jeune femme aux cheveux noirs vêtue d'une étincelante robe bleue, maculée de quelques tâches de sang écarlates. À sa ceinture, elle a glissé un couteau de boucher... Notre héroïne dégage un charme fou qui impacte tout le jeu. Perdue dans la noirceur du Pays de la Folie, elle joue de sa lame dans des combats très stylisés et virevolte parmi les ombres... Parfois, elle

EN RÉSUMÉ

Retour au Pays de la Folie est sans conteste un bon jeu, mais après 10 ans d'attente, nous étions en droit d'attendre plus de ce second Alice qui, aujourd'hui, ne surprend plus et semble même un peu désuet. Dommage.

Pour

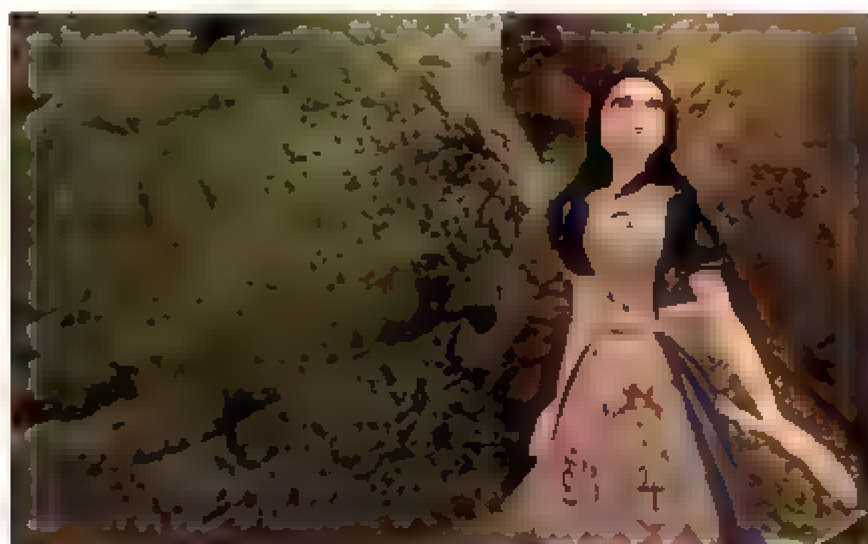
- Univers inspiré
- Style graphique accrocheur
- [illegible]

Contre

- Old school (dans le mauvais sens)
- Combats répétitifs
- Peu d'évolution en 10 ans

VERDICT 13/20


Nouveauté folle : les cheveux d'Alice flottent au vent selon un procès physique.


Un jour, j'irai conquérir Broadway ! Souvenez-vous de mon nom.

« Une fable noire et malsaine, servie par un art design macabre. »

délaisse ses rêves pour revenir à la réalité, dans l'orphelinat où elle vit. Le traitement de l'image est alors tout autre, plus... poussiéreux. Mais même dans ces instants de « lucidité », le fantasme la rattrape vite, et son quotidien bascule dans un monde Lovecraftien où les passants arborent des têtes de monstres. Au final, il m'aura fallu très peu de temps pour me rappeler pourquoi, dans notre jargon journalistique, instruit, raffiné et doucement pompeux, nous considérons Alice comme un jeu d'auteur. Quand un game designer comme Sid Meier marque son nom sur une jaquette, aujourd'hui, ça nous fait rire. Mais quand McGee fait la même chose... Eh bien, nous sommes encore sûrs de tomber sur un jeu esthétiquement riche. Retour au Pays de la Folie en est l'exemple parfait.

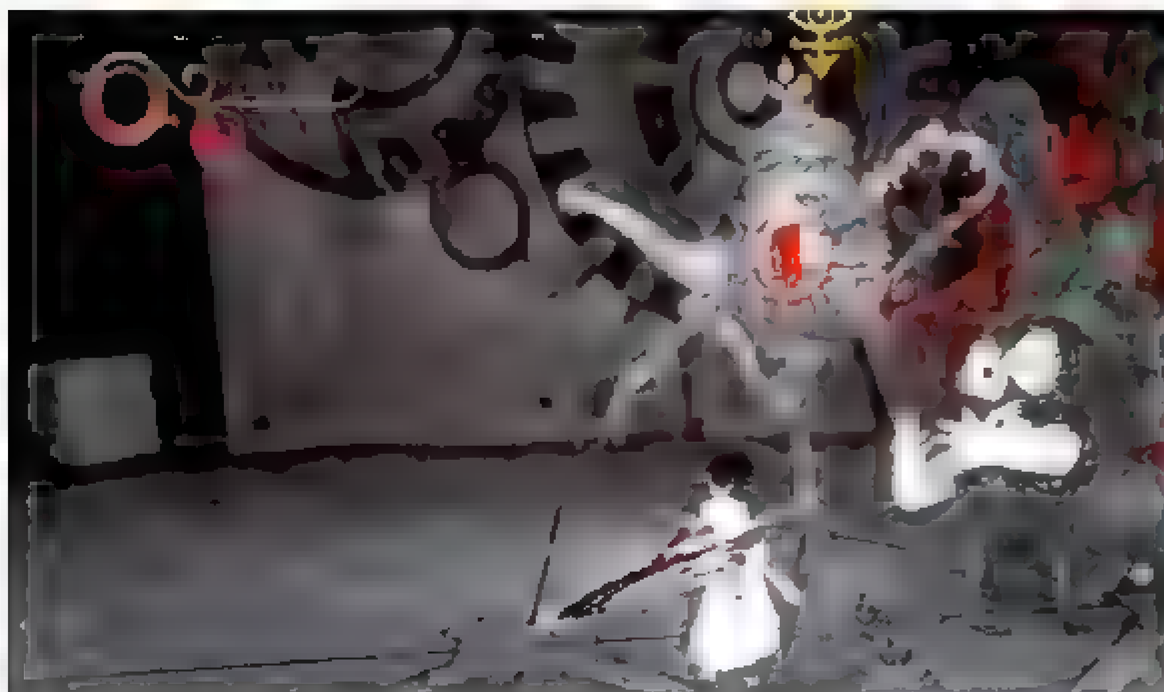
Des merveilles datées

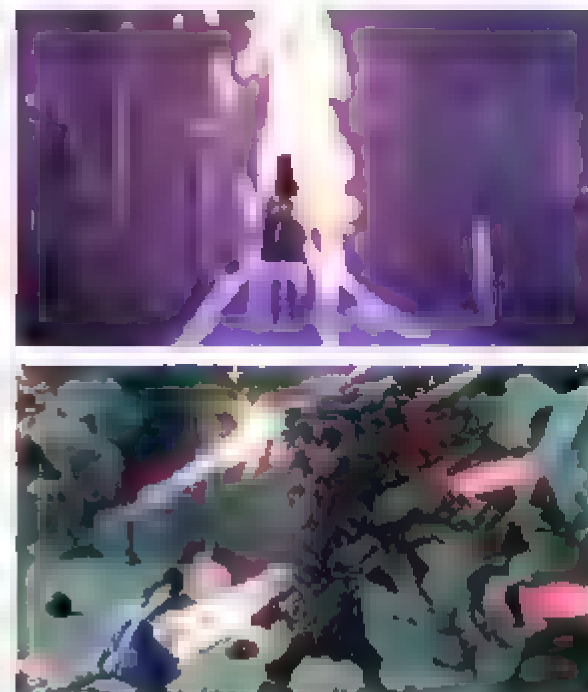
Paradoxalement, ce jeu sublime est également assez... laid. Déjà, son Unreal Engine 3 paraît fatigué, et quand on contemple la pauvreté des textures et parfois même du level design, on ne peut avoir aucun doute : la réalisation de ce soft est terriblement désuète. Son univers, si soigné soit-il, ne parvient pas à me faire oublier que l'ensemble fait penser à un jeu bon marché réalisé avec trois bouts de ficelles. En fait, c'est très simple : on peine à croire que ce jeu ait été créé 10 ans après American McGee's Alice tant il semble proche de son ancêtre. Cette impression est d'autant plus forte que d'un point de vue gameplay, rien n'a changé. Retour au Pays de la Folie est toujours un jeu de plate-forme/action bête et méchant mâtiné d'un soupçon d'aventure avec des crânes bonus à trouver pour booster ses armes façon God of War. Et si son système de combat est efficace, il n'en demeure pas moins une exacte réplique de ce que proposait Ocarina of Time en 1998... Pour l'inventivité, vous repasserez. Si l'on ajoute à ça que l'essentiel de son art design n'est qu'un relifting de l'Alice de 2000, nous obtenons un jeu certes enjôleur, mais qui semble s'être cruellement reposé sur ses acquis. Quelques idées neuves vous auraient été utiles, Monsieur McGee.

LUCKY

ORIGINAL

Inutile de chercher Alice Retour au Pays de la Folie sur Steam ! En effet, il est le premier jeu dont la version digitale ne sera distribuée que sur Origin, la plateforme 100 % dédiée aux titres Electronic Arts. Pour l'heure, le service manque encore un peu de souplesse (il est toujours en phase de bêta-test) mais fonctionne plutôt bien.


Mise en garde : vous allez vous cogner les mêmes ennemis en boucle pendant des heures.


Ah ! On est loin de Disney, hein ?



Non, le jeu vidéo n'est pas violent (on dirait du jus de fraise, d'abord) !

Genre FPS
Éditeur Warner Bros Interactive Entertainment Inc
Développeur Day 1 Studios
Âge conseillé 18+
Site www.whatisfear.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2,93 GHz, 4 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

F. 3. A. R. est un FPS pas très beau, pas très dur et sans trop de caractère, mais qui remplit bien sa mission de divertir. Sa rejouabilité, seul, en coopération ou à 4 en multi est aussi un atout non négligeable.

PLUS
- Rejouable
- On ne s'ennuie pas
- Les pouvoirs de Fettel

MOINS
- Manque de caractère
- Trop facile
- Pas beau

VERDICT 13/20

M. O. U. I.

F. 3. A. R.

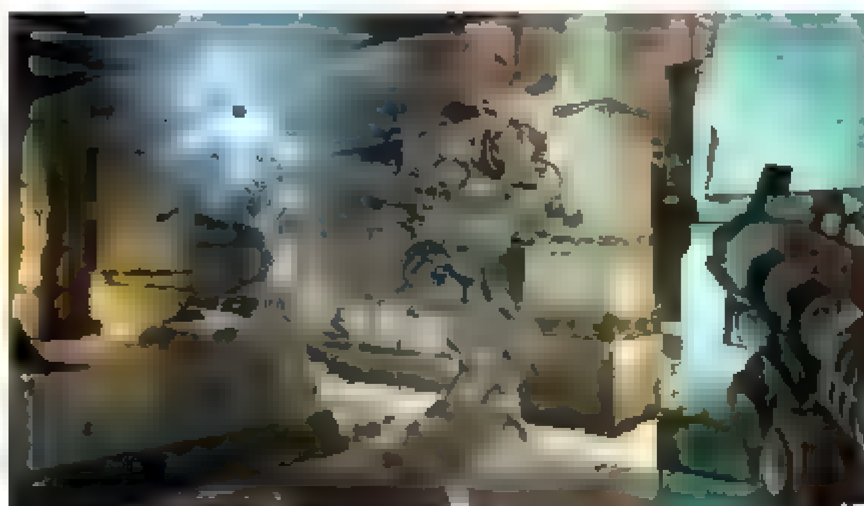
Après un second épisode qui faisait moins peur que le premier, la licence F. E. A. R. se pare d'un troisième épisode qui fait encore moins peur que le second épisode, eh ben, du coup, que le premier épisode aussi. Sic !

F. E. A. R. premier du nom, mon chat en pleure encore. À la simple évocation du FPS horrifique de Monolith, le pauvre en perd ses croquettes et part se cacher sous mon canapé Pierre Paulin. Comme si un canapé Pierre Paulin pouvait repousser Alma ! Sont cons, ces chats ! Ah oui, Alma, c'est cette petite fille habillée en rouge, qui sort d'on ne sait où et qui *apparemment* serait la mère de Point Man et Fettel, les deux protagonistes de ce troisième épisode (qui étaient déjà ceux du premier). J'emploie le conditionnel parce que plus la série avance moins on comprend les tenants et les aboutissants du truc. Lucky me dit que les gosses seraient nés alors qu'elle était morte mais il n'a pas l'air d'y croire beaucoup, alors je doute que ce soit ça. Toujours est-il que cette sale gosse/mère est encore enceinte et que ses deux rejetons veulent lui trouer le bide avant qu'elle ne ponde un troisième larron. Parce qu'ils sont comme ça, les gosses, dans F. E. A. R., ils ne veulent rien partager.

Un jeu qui a de la caisse

Dans ce troisième épisode, signé des mains de Day 1 Studios et non plus de Monolith, vous incarnerez donc Point Man, soldat d'élite bardé d'un bullet time et d'un arsenal à faire pâlir Rambo. Le solo n'est pas plus long que celui d'un Call of Duty, mais si vous trouvez rien de mieux à faire, vous pourrez remp[illegible]er dans la peau de Fettel, qui peut lancer des boules de feu (ou un truc du genre), ou, plus drôle, prendre possession des corps ennemis pendant un petit laps de temps. Mais ce n'est pas


Viens chercher ta valise, Kracou, viens !


Les méchas ennemis sont sacrément costauds !


1, 2, 3 soleil !


Les phases en méchas sont assez bourrines, voire très bourrines.

terminé ! Si après tout ça, vous n'avez toujours pas envie de sortir rencontrer Monsieur Soleil ou Madame Intermarché, vous aurez la possibilité de mener la campagne en coopération/compétition avec votre copine, ou plus sérieusement, avec un collègue. Et pour le coup, ce F.3.A.R. a une réelle rejouabilité. Si les mécaniques de jeu, en solo, sont tout ce qu'il y a de plus classique pour un FPS moderne (progression linéaire, événements scriptés, mais aventure bien rythmée), le jeu à deux propose une approche aux antipodes. Dans cette configuration-là, il s'agit non seulement de canarder les affreux jojos ennemis, mais si possible, de les liquider avant votre coéquipier. L'issue de cette bataille intestine sera déterminée par divers critères (utilisation des aptitudes, nombre de meurtres, découvertes de liens psychiques sur la map...). Il y a d'ailleurs deux fins différentes, une pour chaque protagoniste.

« F.3.A.R. est à F.E.A.R. ce que Dead Space 2 est à Dead Space, une suite plus punchy mais beaucoup plus consensuelle. »

Bou !

Le gros regret de cet épisode concerne l'atmosphère. Oubliez F.E.A.R. et son ambiance étouffante, ses petits moments « où il ne se passait rien mais qu'on avait trop peur » ; F.3.A.R. est désespérément prévisible.
Une Alma qui apparaît subitement devant votre tronche ?
On s'en doutait. Un cadavre qui tombe du plafond ?
On s'en doutait. Un monstre qui vous pop dans le dos ?
On s'en doutait. Il paraît que John Carpenter « a aidé à la réalisation des cinématiques pour une narration et une oppression maximales ».
Euh... ah bon ? Faudra dire au monsieur qu'asperger tous les murs avec du sang d'autruche, ça fait même plus peur à mon petit neveu de 8 ans. F.3.A.R. est à F.E.A.R. ce que Dead Space 2 est à Dead Space, une suite plus punchy mais malheureusement beaucoup plus consensuelle. Et que c'est triste, ma bonne dame ! Triste comme toutes les textures vieillottes de ces lieux déjà visités tant de fois : prison, bidonville, aéroport ou métro.
Triste comme les phases en mécha, un peu longuettes et pas franchement jouissives.
Heureusement pour F.3.A.R., et c'est ce qui le sauve de l'anathème, la partie action est solide, le rythme est nerveux, les sensations de tirs sont bonnes. Le périple se traverse sans grand enthousiasme, mais sans ennui non plus. Alors en occasion, ou dans une version budget, pourquoi pas ?

ET EN MULTI ?

F.3.A.R. propose 4 modes multi. Dans Contractions, il s'agit de repousser avec 3 collègues des hordes d'ennemis toujours plus puissants. Dans Course démente – le plus sympa – vous devez atteindre une zone sécurisée tout en distançant un mur de la mort (j'ai peur maman !). Les deux derniers sont plus classiques : Roi des Âmes est une sorte de Deathmatch alors que Survivant d'Âmes s'apparente à un mode Contamination.

Genre Puzzle game
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Âge conseillé 10+
Site http://from-dust.ubi.com/from-dust/fr-FR/home/
Prix 15 euros environ
Sortie Fin juillet 2011
Configuration recommandée Intel Core 2 Duo E6700 2,6 GHz, 4 Go de Ram, carte vidéo Geforce 260 GTX
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Avec From Dust, Ubisoft montre sa volonté de ne pas limiter sa production à des suites de licences ou des titres préformatés. Original et surprenant, le prix de From Dust vous oblige à y jouer.

PLUS
- L'originalité du propos
- Une réalisation belle et poétique
- Le modèle de simulation des matériaux

MOINS
- L'obligation d'être connecté à Uplay
- Le nombre réduit de cartes
- Les bugs de la souris

VERDICT 16/20

C'EST MOI QUI L'AI FAIT... OU PRESQUE

From Dust

Inutile de crier au plagiat ou à l'utilisation abusive d'une licence, From Dust est un titre original, développé par un original et qui, heureusement, ne plaira pas qu'aux originaux.

Chers lecteurs, vous qui vous plaignez souvent de tous ces éditeurs qui se contentent de reproduire sans cesse les mêmes recettes, de pondre suite après suite, vous m'énervez ! Je vous aime, certes, mais comme toutes les choses que l'on aime, il ne faut pas oublier d'être critique. Et, dans votre cas, en dépit de vos affirmations vous avez tout de même tendance à acheter les blockbusters les plus puants et à plébisciter les jeux (même médiocres) pour peu qu'ils aient un nom qui date de 13 ans. En revanche, dès qu'il s'agit de titres indé et originaux, il n'y a plus personne pour les acheter mais des milliers de clients pour les télécharger. Dans le cas de From Dust, si je souhaite que vous le téléchargiez, je préférerais que vous passiez avant par la case paiement. Le nouveau titre d'Éric Chahi, à qui l'on doit Another World, sera uniquement disponible sur les plateformes digitales. Un choix qui s'impose pour ce jeu aussi original qu'atypique à l'heure où l'industrie ne jure que par les FPS blockbusters AAA. Dans From Dust, chaque niveau est construit sur le même schéma. Il faut retrouver et coloniser les totems laissés par les Anciens, découvrir les pierres de mémoire et réapprendre les chants de pouvoir. Chaque chant offre aux shamans un contrôle (relatif) sur l'environnement comme repousser l'eau, la figer, éteindre tous les incendies pendant un bref laps de temps, évaporer les lacs et autres cours d'eau ou encore produire une quantité phénoménale de terre et... Mais ce que l'on pourrait prendre pour un God game est en fait bien plus proche du puzzle game.

Dieu, quel métier

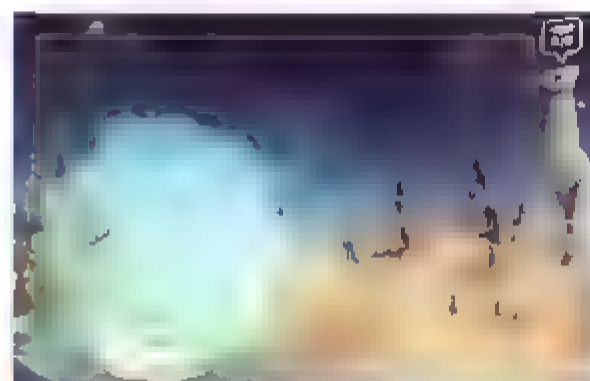
Dans bien des cas, vous devrez trouver l'ordre d'acquisition des totems – donc des pouvoirs – imaginé par les level designers pour avoir une chance de mener votre tribu en lieu sûr. Idem pour les différentes plantes (feu, eau ou explosive) que vous pourrez cueillir et « replanter » afin d'aménager ces terres arides.



Construire un village est la base de toute mission. Ce n'est qu'une fois le campement établi que votre peuple pourra partir à la recherche du savoir.



Le feu est une menace pour votre peuple mais aussi une bénédiction puisqu'il évapore l'eau...





Poétique et tribal, le design du jeu séduit.

« Un jeu aussi original qu'atypique à l'heure où l'industrie ne jure que par les FPS blockbusters AAA. »

À double tranchant, chacune de ces capacités devra être utilisée avec justesse. Comme toujours avec la nature, il n'y a ni bien ni mal mais l'impératif de préserver l'équilibre. Alors que les premiers niveaux ne sont que de simples tutoriaux, les suivants se compliquent rapidement et vous demanderont plusieurs dizaines de minutes avant de les finir. Il faudra réussir à gérer les événements cycliques (tsunamis, éruptions volcaniques, inondations...) qui viennent perturber, lorsque ce n'est réduire à néant, vos tentatives d'établir une nouvelle demeure pour votre peuple. Mais que faire pendant les « temps morts ? », me demanderont certains. Eh bien, simplement jouer les dieux de la décoration en remodelant, autant que faire ce peu, l'environnement de votre peuple. Utilisez la lave pour construire une nouvelle chaîne de montagne, détournez un cours d'eau pour irriguer une portion désertique du niveau et, ainsi, permettre à la végétation de s'étendre (ce qui vous apportera quelques bonus en fin de niveau).

Géo-artiste

C'est avant tout en cela que From Dust rappelle des God games comme Populous, par nécessité ou simple esthétisme, il faudra jouer les Michael Angelo de la terra-formation, les Da Vinci de la géologie. Et ça marche ! Du moins si les quelques bugs rencontrés durant le test sont bien corrigés. En effet, si l'utilisation du couple clavier/souris se révèle être bien plus précis que celle du paddle, il arrivait (trop) régulièrement que le pointeur se déplace de lui-même, comme s'il disposait de sa volonté propre. Amusant pendant deux secondes, ce bug devient rageant dès qu'il faut faire preuve d'un minimum de précision et de rapidité, c'est-à-dire dès la deuxième carte. From Dust est un titre solide, à l'ambiance si particulière qu'elle ne peut laisser indifférent. Bien sûr, si vous ne jurez que par les FPS bourrins, passez votre chemin mais, si vous lisez Joystick, c'est que vous ne vous limitez pas qu'à ce type de titres décérébrés. Alors pour une fois qu'un éditeur, français qui plus est, fait le pari de miser sur un titre aussi original que surprenant et le vend à un prix acceptable, n'allez pas dire que vous n'avez pas le choix.

DEATH POTE

LA NATURE N'EST PAS VOTRE ENNEMIE...

Ce n'est pas faute de l'avoir répété mais dans From Dust, la nature n'est pas votre ennemie. Certes, elle vous mettra en permanence des bâtons dans les roues, pourtant elle ne le fait pas exprès. Ce qui n'est pas le cas des développeurs qui ont pensé chaque carte comme un casse-tête à résoudre. À vous de trouver quel pouvoir vous permettra d'endiguer suffisamment longtemps l'une des actions de la nature pour avoir l'opportunité d'installer vos villages et/ou de récupérer un autre pouvoir essentiel. Plus simple à dire qu'à faire...



C'est le Souffle qui vous permet de récupérer les ressources.



Il faut savoir utiliser tous les types de plantes.



Chaque carte propose un environnement différent. Heureusement.



Il est possible d'utiliser le sort « Protego » à tout moment pour créer un bouclier. Mais le jeu est tellement simple que ça ne sert à rien.

Genre Action
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Bright Light Studio
Age conseillé 12 +
Site harrypotter.ea.com
Prix 35 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 1.5 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EFFECTIVEMENT, ÇA SENT LA MORT

Harry Potter et les reliques de la mort : seconde partie

« Jika, on a besoin d'un binoclard qui s'y connaît en tours de magie pour tester le dernier Harry Potter, t'es chaud ? ». « Carrément, j'ai un poster de Sylvain Mirouf dans ma chambre. »

Oh mon Dieu, mais pourquoi ?! Pourquoi ai-je dit oui à ce test ? Comment vous expliquer ? Comment vous faire ressentir l'ennui abyssal vécu en jouant à ces « reliques de la mort : seconde partie » ? Pour la peine, je vais écrire un texte chiant à crever, histoire que vous compreniez mon état actuel : « Le huitième et dernier film Harry Potter se décline encore une fois en jeu vidéo. Le premier niveau vous fait incarner Harry dans les profondeurs de Gringotts. Il est accompagné de ses petits amis, Hermione et Ron. Le jeu est bien, mais toujours un peu pareil. Pan pan, boum boum, Stupefix, Protego... À vous de viser correctement pour abattre les méchants Mangemorts qui en veulent à... » Raah, non, ça ne va pas. Je devrais plutôt laisser les lignes suivantes blanches, ça décrirait mieux le gameplay de ce jeu aussi attrayant qu'un compteur EDF. Problème : on risque de me renvoyer mon texte à la face, avec un petit post-it « à refaire, tocard ».

Victime d'un sort de flemme

Ça se voit tant que ça que j'essaie de meubler ? Car, il faut bien l'avouer, je n'ai plus grand-chose à dire. Le dernier jeu de la saga « Potter » s'enfonce dans une mollesse incroyable et propose une progression et des mécaniques mille fois jouées, qui reprennent à la lettre le TPS à la Gears of War, avec mise à couvert recommandée. Sauf qu'ici, se planquer derrière un mur ne sert à rien, étant donné la facilité de l'ensemble. Le level design s'apparente à un long couloir sans fin et recycle les idées à la chaîne à travers une poignée de niveaux. Même les différents sorts disponibles (Cofringo, Petrificus Totalus, Stupefix, Expelliarmus, etc.) n'apportent aucune fraîcheur au gameplay. Heureusement, le calvaire est de courte durée, puisqu'il s'achève au bout de quatre petites heures. Et là, je me suis vu pleurer de bonheur devant le générique de fin, en ne pensant qu'à une chose : « Ça y est, c'est le dernier jeu Harry Potter avant longtemps ». Merci, JK Rowling, de n'avoir écrit que sept bouquins !

JIKA

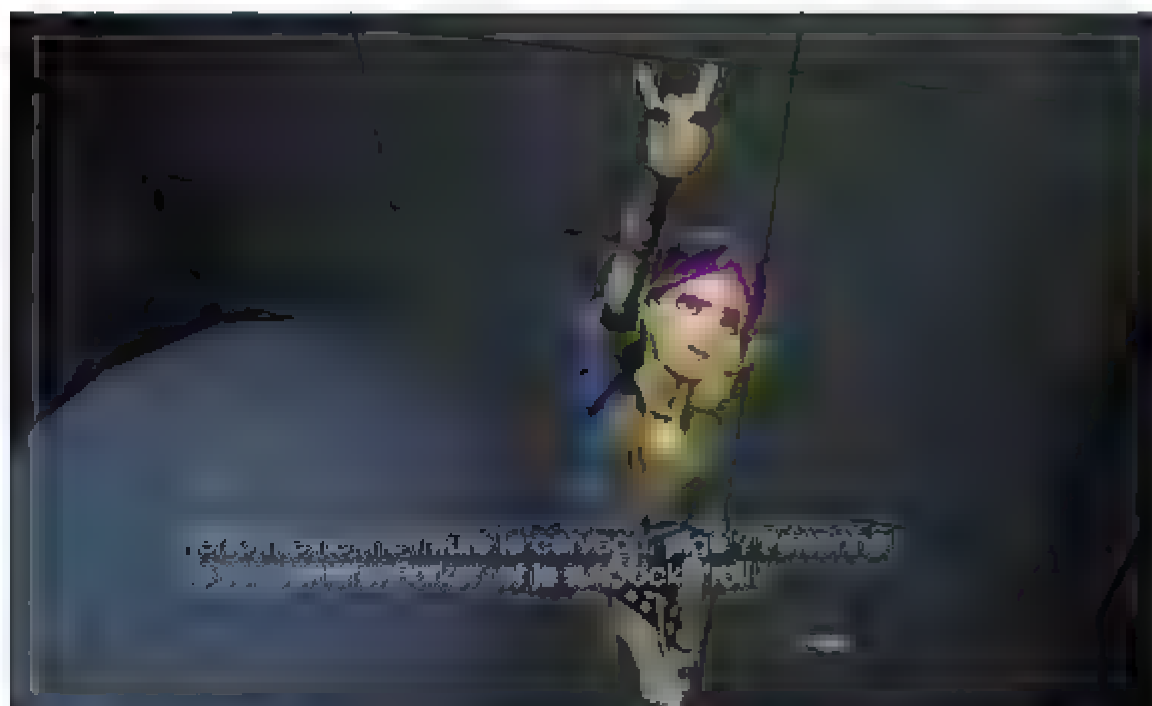
EN RÉSUMÉ

Autant les derniers films « HP » sont réussis, autant les jeux qui vont avec s'avèrent des foirades intégrales. Celui-ci ne déroge pas à la règle et bat tous les records de fainéantise et d'ennui.

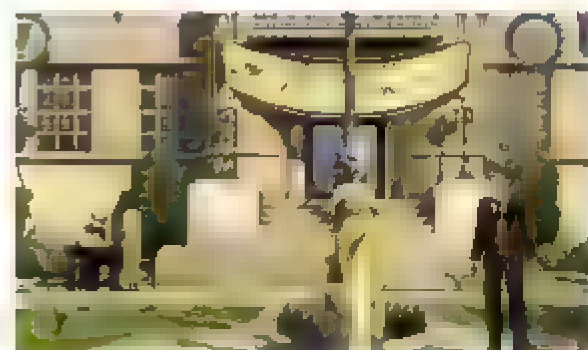
PLUS
- De jolies musiques
- Pas trop moche
- Ça se torche vite fait

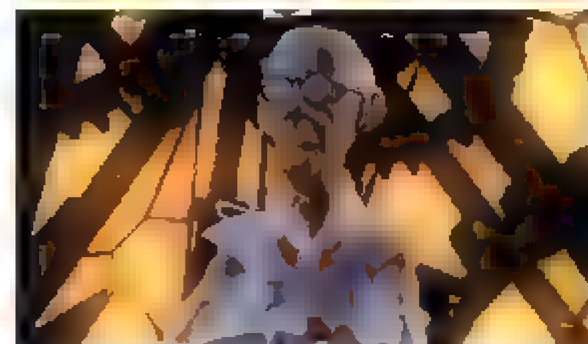
MOINS
- Aucun challenge
- C'est [illegible]
- C'est répétitif

VERDICT 08/20



Quand je disais que les dialogues étaient très bien écrits, on connaît quand même quelques frissons de honte.





Le Doc alternatif est beaucoup moins poilant.

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 6+
Site www.telltalegames.com
Prix 18 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français & voix en anglais

ERREUR DE PARCOURS

Back to the Future : The Game Episode 3, 4 et 5

Quand une licence sort avec Telltale le soir, elle devrait surveiller son verre si elle ne veut pas se réveiller dans une poubelle le lendemain avec un gros mal au derche.

Vous m'avez sans doute connu plus guilleret au sujet de la série des Back to the Future : The Game (encore que le premier épisode a récolté un pauvre 12/20 dans le numéro 239). Les trois derniers épisodes de la triste saga de Telltale ont eu raison de mon fanboyisme et de mon optimisme. Je crois que la révélation m'a frappé au milieu du troisième épisode (Citoyen Brown), probablement le pire de tous malgré un pitch alléchant. Suite aux manipulations de Doc et de Marty dans les années 30, le Hill Valley de 1986 est devenu une dictature gérée scientifiquement par... le Doc Emmett Brown lui-même, accompagné de sa femme Edna. Après trois épisodes assez moyens, j'avais confiance dans le potentiel délirio-comique de cette ville peuplée de citoyens obligés de s'exhiber dans des polos tirés d'un vieux stock de chez McDonald's. Ça aurait très bien pu se passer... si les divers personnages ne m'avaient pas autant tenu le crachoir.

Mais taisez-vous donc !

Et ils parlent, et ils parlent, et ils n'en finissent plus de parler, les salauds ! Mon Dieu ! Ces centaines d'options de dialogues qui ne servent à rien, si ce n'est pour nous apprendre ce que l'on a déjà appris du dernier bavard que l'on quitte à peine. Presque pas d'énigme, toute la durée de vie vient de ces dialogues insipides. Et le pire c'est que ça ne va pas en s'arrangeant. Les deux derniers épisodes s'enfoncent dans le fade alors qu'ils devaient servir de rampe de lancement à une conclusion certes épique, mais qui ne compense pas le mortel ennui qui fut le nôtre pour en arriver là. Si l'on me demandait ce qu'il me reste de ces cinq épisodes, je répondrais : un scénario plus que correct, de très bons dialogues, mais au moment de finir la production, les développeurs se sont soudain rappelés qu'en fait ils produisaient un jeu. « Hoo meeerde Roger, on a oublié de mettre des énigmes. Qu'est-ce qu'on fait, on reprend tout à zéro ? » « Ça va pas, non ? On ajoute deux-trois éléments de décor à trifouiller dans l'ordre qu'on veut et ça fera l'affaire. » « Putain, t'es trop fort, Roger ! » « C'est pour ça que je suis chef, Jean-Paul... bon, on finit Jurassic Park et on rentre. »

SAVONFOU



Ça suffit, Docteur Telltale, lâchez cette licence !

EN RÉSUMÉ

On y a cru, mais il a fallu se rendre à l'évidence : la série des Back to the Future : The Game est très bien écrite mais trop simpliste pour être un bon jeu d'aventure. Une grosse déception.

PLUS
- Scénario
- Dialogues
- La conclusion épique

MOINS
- Pas grand-chose à faire
- Parle beaucoup
- Pour ne rien dire

VERDICT 09/20



Si vous aimez les gobelins, vous allez être servis. Leur taux de repop est proprement insane.

Genre Hack'n slash
Éditeur Atari
Développeur Bedlam Games
Âge conseillé Tout public
Site www.atari.com/daggerdale
Prix 15 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go Ram, ATI HD2900 ou NVIDIA 8800
Texte & voix en français

LE FABULEUX DESTIN DE JEAN-PATRICK POULAIN

Dungeons & Dragons : Daggerdale

Si j'en crois le sage Moundir : « Le système Gargamel, c'est de prendre les schtroumpfs par derrière... ». Ça pourrait aussi s'appliquer à Daggerdale, avec des joueurs dans le rôle des schtroumpfs.

Avec ses airs de hack'n slash médiéval fantastique, on parierait que Daggerdale s'apprête à nous faire rêver à grands coups de héros, de créatures fantastiques et d'exploits incroyables... Eh bien pas du tout ! Daggerdale, voyez-vous, c'est avant tout l'histoire d'un jeune garçon, appelons-le Jean-Patrick Poulain. À peine écrivait-il ses premières rédactions, le brave JP, qu'il savait déjà ce qu'il ferait plus tard. Il serait... GAME DESIGNER ! Et il était certain de tenir entre ses mains un concept du tonnerre : un héros est amené à défier les puissantes forces du mal dans un univers directement inspiré du fameux jeu de rôle papier Donjons et Dragons. Wouaaaaah ! Amaaazinngg ! Il y aurait un max d'action, bien sûr, et des nains ! Parce que les nains, c'est fédérateur ! Et le joueur choisira son avatar parmi 4 personnages aux pouvoirs très différents. Au fur et à mesure des combats, il gagnera de l'expérience et récupérera des tonnes d'objets magiques. Oh, et puis on va mettre un mode coop, parce que les jeunes, ils adorent ça, le coop. Ça va CAR-TON-NER !

Long fut le chemin

Évidemment, ils étaient peu nombreux à croire en lui. Sa mère, par exemple, espérait plutôt le voir embrasser une respectable carrière de notaire ou de montreur d'ours, comme son père. Mais rien ne semblait pouvoir freiner les espoirs de Jean-Patrick. Il a rassemblé une équipe de potes, monté son projet pierre par pierre, démarché des dizaines d'éditeurs, et 15 ans plus tard, son rêve est là, sur mon écran ! Et c'est beau ! Enfin, non : c'est laid à pleurer, l'IA semble avoir hérité de la présence d'esprit d'une poule morte, et les combats sont mous et sans aucun intérêt. Et je ne parle même pas des myriades de bugs qui viennent pimenter l'expérience : syndrome de la caméra folle, problèmes de collision, monstres qui restent debout après leur mort, ou qui vous sautent dessus à travers les murs... C'est Noël avant l'heure ! Mais la démarche de JP reste néanmoins magnifique. Il l'a fait, bordel ! En revanche, aussi touchante que soit son histoire, n'allez pas acheter son jeu, hein... Même pour rigoler.

EN RÉSUMÉ

En résumé ? C'est nul à tendance chiant et répétitif. C'est assez bien résumé pour vous ? Il faut que je développe ? Non, parce qu'il y a le 5e épisode de « Moundir, l'aventurier de l'amour » qui m'attend, là.

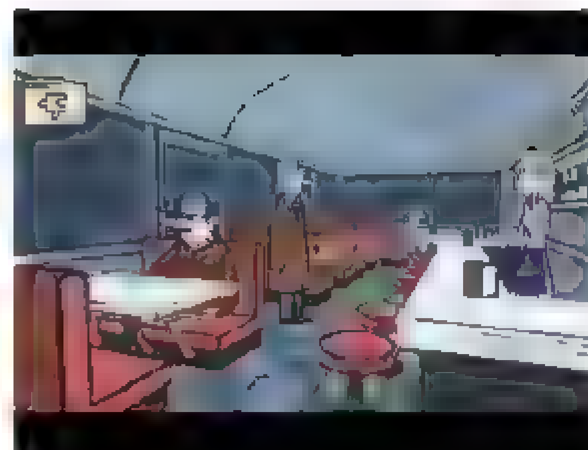
PLUS
- Bravo, JP, tu l'as fait !

MOINS
- Par contre...
- Tout est moisi
- Y a des bugs partout
- On s'ennuie au bout de 10 minutes
- On veut mourir au bout de 15

VERDICT 05/20



Jim est votre admirateur et, au département des « Crimes Végétaux », on trouve même des fans de la dame pipi du troisième.





Attention, femme fatale (et un peu timbrée aussi).

Genre Point & Click
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 3+
Site www.telltalegames.com
Prix 7,99 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en anglais

...UMÉ
...cette que le pre-
...nes très classiques
...pique de la BD
...te américaine.
...on n'aime pas mais
...sur le potentiel d'ab-
...érite le coup d'œil.

...Graham Annable
...plus dynamique

...classiques
...ractive qu'un jeu

...CT 15/20

LA VENGEANCE DE BERTRAND RENARD

Puzzle Agent 2

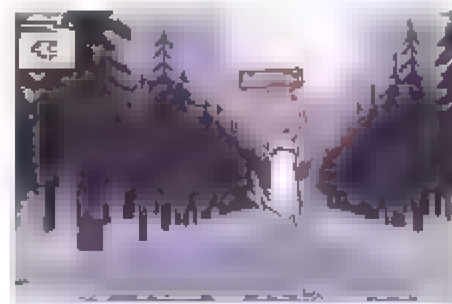
Après 9 ans à payer Duchovny pour courir après des lumières qui volent, le FBI finance maintenant un département des Puzzles. Pffff, vivement que les Chinois rachètent tout ça !

Je pourrais presque reprendre mon test de Puzzle Agent là où je l'avais laissé. Puzzle Agent 2 commence à la fin du premier épisode, laquelle ne laissait planer aucun doute sur la nécessité d'une suite. Sauf que comme d'habitude, j'avais fini par une vanne frelatée, qui n'avait rien à voir avec le sujet, je vais donc devoir bosser un peu. À la fin de Puzzle Agent, nous avions certes réussi à rouvrir l'usine de gommes à effacer dans la ville de Scoggins mais nulle trace d'Issac Davner, le contremaître que l'on a vu se faire enlever par le gang des look-alike de Robert Hue. Le FBI avait néanmoins classé l'affaire. Le président pouvait de nouveau corriger ses fautes au Sudoku et c'est tout ce qui comptait. La liberté et l'apple pie étaient sauvés, hoo haa !

L'homme qui a dit NON !

Mais il en faut plus pour détourner l'agent du département des Puzzle Nelson Tethers de son sens de la justice. Il décide de retourner pour les vacances à Scoggins, cette riante bourgade enneigée qui fleure bon le mystère, la sciure de bois et l'insanité mentale. Ce deuxième épisode est tout sauf dépaysant. Une grande partie des décors de Puzzle Agent ont été réutilisés, et vous retrouverez aussi bon nombre de trognes neurasthéniques. Quelques petits nouveaux entrent aussi dans la danse, comme Gorka qui drague notre ami Nelson à coup de puzzle (- Un petit mots-croisés, Agent Tethers ? - Gulp, comme vous y allez !). L'histoire est plus complexe et dynamique, principalement motivée par le fait que les disparitions se sont multipliées dans le village et qu'à peu près tout le monde s'en contrefiche. Le plus fort, c'est que ça marche à fond. Il n'y pas de difficultés particulières dans les puzzles proposés, mais on les expédie tout de même avec passion pour découvrir la prochaine révélation, en mendiant un peu plus d'absurdité à cette série qui semble décidément pensée pour plaire au fan-club de Twin Peaks.

YAVIN





Quand la jauge est au max, il est possible de lâcher un super-coup. Et avec la petite animation qui va bien !

Genre Sport
Éditeur Sega
Développeur Sega
Âge conseillé Tout public
Site www.sega.com/virtuatennis4/fr/
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, GeForce GTX 260
Texte & voix en français

FAUTE DE PIED !

Virtua Tennis 4

2011 est une année tennistique délicate. 7 victoires, 7 défaites, pas une perf', un claquage en finale du tournoi interne de l'A.S.P.T.T. Pantin et puis Virtua Tennis 4, oui, Virtua Tennis 4...

En 2007, Virtua Tennis 3 nous occupait autant (sinon plus) que League of Legends. Tout Levallois (et sans doute bien au-delà) se souvient des duels acharnés que Cyd et moi nous nous livrions quotidiennement. Le match de 10 heures post-café, le match de midi pré-repas, le match de 13h30 digestion, le match de 16 heures goûter et le match de 18 heures, conclusion d'une dure journée de labeur. Y en a toujours qui me regardent avec des yeux exorbités quand je leur dis ça (mon coiffeur, notamment), mais VT3 s'était révélé, malgré son côté fantasque, un titre très intéressant, exigeant une bonne intelligence tactique et une anticipation de tous les instants. Les camions de noobs à qui on a mis des 6-0 en témoigneront volontiers.

Virtua Lexomil 4

Si VT4 ne déroge pas à la philosophie de la série historique, avec quelques échanges sortis de nulle part, ce quatrième opus se veut moins nerveux que le précédent. Devant le parterre d'Ayatollahs qui critiquaient qu'on puisse plonger à tout-va, les développeurs de Sega ont tout simplement supprimé cette possibilité (ça arrive en réalité, mais c'est très rare). Dans le même credo, la balle va globalement moins vite, ce qui avantage sans doute un peu le défenseur (qui, avant, devait anticiper comme un fifou). Seul coup virtuatennisesque, un coup spécial que l'on peut lancer après avoir rempli une jauge en rapport avec le point fort de son athlète (si c'est le coup droit, la jauge se remplit à chaque coup droit). Comme les autres opus de la série, VT4 se prend très vite en main. Un peu comme le pain de mie Harris, le gameplay de VT4 est moelleux, c'est fluide et super-agréable à jouer dès les premiers coups de raquette. Il faut sans doute un peu de temps pour s'habituer au nouveau tempo (notamment au niveau du placement et de la préparation de ses coups) mais on retrouve vite ses marques. Seul coup qui dénote un peu, comme auparavant, l'amorti, qui en plus de faire le bruit d'une goutte d'eau qui tombe sur un toit en tôle, emprunte une ahurissante trajectoire en cloche ! WTF ?

EN RÉSUMÉ

Virtua Tennis 4 aurait pu être très bon si le mode multi avait été au niveau. En l'état, il reste un jeu de tennis correct qui vous occupera quelques heures en solo et en local.

PLUS
- Prise en main immédiate
- Licences joueurs (Top 4)
- Animations soignées
- Un prix honnête

MOINS
- Mode online pas au niveau
- Vraiment pas au niveau...

VERDICT 13/20


Les mini-jeux sont divers et variés, sympas ou tout pourris.


Malheureusement, il n'y a toujours pas les licences des courts et des tournois.

« Un peu comme le pain de mie Harris, le gameplay de Virtua Tennis 4 est moelleux. »

Là ! Grr ! Là ! Là !

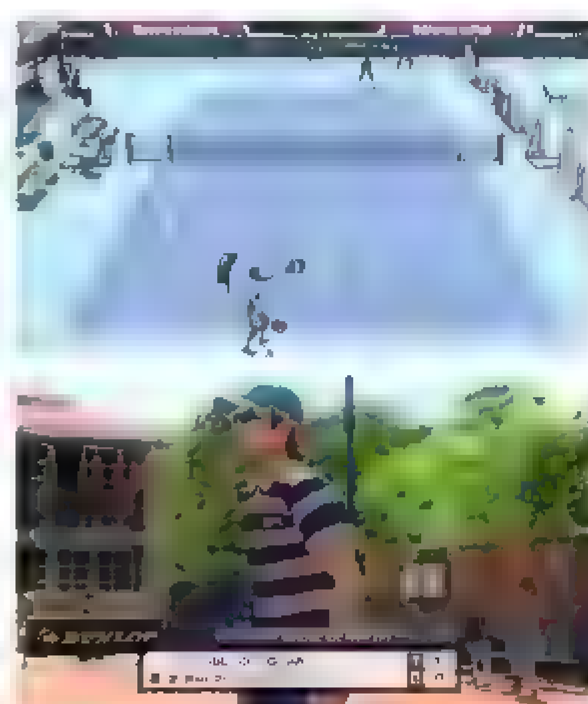
Le monde solo ne jouit d'aucune révolution. On commence par créer son champion, puis on part fissa arpenter le circuit mondial, qui se découpe en 4 saisons (une par région) et se compose des sempiternels mini-jeux (de rapidité, d'endurance, de précision...), de matchs d'exhibitions et des gros tournois. Le challenge propose également un petit côté gestion des déplacements, puisqu'il faut arriver aux Majeurs dans un temps limité et vêtu d'un certain classement. Bon, rien de déconnant quoi, on est toujours sur le même processus de montée en puissance de compétences et de classement, à la fois motivant et extrêmement répétitif. Mais le gros motif d'excitation de ce VT4 résidait dans la possibilité de jouer en ligne contre le monde entier. Cyd ne trônant plus à la rédac', on allait enfin pouvoir renouer avec nos multiples matchs (ce qui, combiné à ceux de League of Legends, s'annonçait comme une très mauvaise chose pour ma productivité). Je rassure ma direction, c'est plutôt tout moyen leur truc. Déjà, ça tourne sur Games for Windows Live (OMG), et si la présence d'un matchmaking (avec amis ou parties rapides) et d'un ladder sont à noter, c'est le lag qui ressort comme le protagoniste numéro 1 de cette histoire. À côté de ça, on trouve aussi de sacrées aberrations, au moins aussi pires que le film Rat Man (culte celui-là). Par exemple il est impossible de quitter/concéder une partie, même si votre adversaire a 8 000 de ping ! Et comme si ça ne suffisait pas, il est impossible de zapper les incessants « replay » ! Autant dire qu'un match en 3 jeux gagnants peut vite tourner au cauchemar ! Navrant et incompréhensible. Du gâchis, mes amis, du gâchis ! Au final, seul le classique mode local à deux sur le même PC tient réellement ses promesses, ce n'est pas la panacée, mais compte tenu du fait que VT4 est le seul jeu du tennis sur nos machines et qu'il n'est vendu que 30 euros, on ne va pas trop se plaindre (mais on est bien dégoûtés, quoi).

SUNDIN

ET LA RÉAL ?

Comme le reste, la réalisation souffle le chaud et le froid. Si les animations sont soignées (les connaisseurs reconnaîtront les joueurs à leurs gestes caractéristiques, comme le service de Roddick ou de Monfils), les modélisations faciales ne sont pas toutes inspirées. On aurait aussi aimé des ambiances un peu plus chaudes autour des courts et des bruits d'impacts de balle plus réalistes.


Une petite pub pour les Kinder Bueno, et les finances vont tout de suite mieux.


Mon poulain a une belle tête de vainqueur, non ?

Genre Baston
Éditeur Capcom
Développeur Capcom
Âge conseillé 12+
Site www.streetfighter.com/us/ssfivae
Prix 29 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en japonais & voix en anglais

COCARD EN PIXEL

Super Street Fighter IV : Arcade Edition

Street Fighter, c'est toute ma jeunesse ! Des soirées pizza & tagada avec des combats jusqu'à nous mettre des crampes dans les doigts... Que c'est bon de retrouver SF, mais décidément je suis trop vieux pour ces conneries !

Capcom s'est enfin bougé les fesses en décidant de ne pas laisser les joueurs PC sur le bord de la route. Après avoir boudé nos bonnes vieilles machines en ne sortant pas Super Street Fighter IV il y a un an, le développeur japonais nous réconforte en nous proposant la version Arcade Edition depuis cet été. De quoi rattraper le retard que nous avions sur nos amis consoleux. Toujours aussi stylé avec son design cartoon, Street Fighter reste la référence en matière de jeu de combat. Ceci grâce à un gameplay précis et nerveux. La prise en main n'a pas bougé d'un pouce et vous aurez toujours besoin de six boutons (3 coups de poing et 3 coups de pieds) pour latter votre adversaire.

Facile à prendre en main...

S'il est aisé de sélectionner un personnage pour balancer quelques beignes, il est extrêmement difficile de maîtriser toutes les finesses que propose le jeu. Ça peut d'ailleurs en rebuter certains qui n'ont pas la motivation de passer plusieurs heures à s'entraîner chaque jour. Sans compter les super-coups, les ultra-combos, les esquives et tous les trucs que seul un humain aux doigts agiles au point d'envoyer Mère Theresa au septième ciel peut réussir. Cette nouvelle version ne change donc pas le fond ni même la forme de SF. Comme à son habitude, Capcom se sert de sa base Street Fighter IV pour y rallonger la liste des persos et gonfler les modes de jeu déjà existants. Les nouveaux personnages que vous allez découvrir viennent essentiellement du recyclage de vieux héros enfouis dans différents épisodes de la série comme Cody, Dee Jay ou encore Makoto. Le total de combattants s'élève donc à 39. Vous retrouvez les 25 de SF4 plus 10 venant de la version Super et 4 seulement ont débarqué avec Arcade Edition (Yang, Yun, Oni et Evil Ryu).

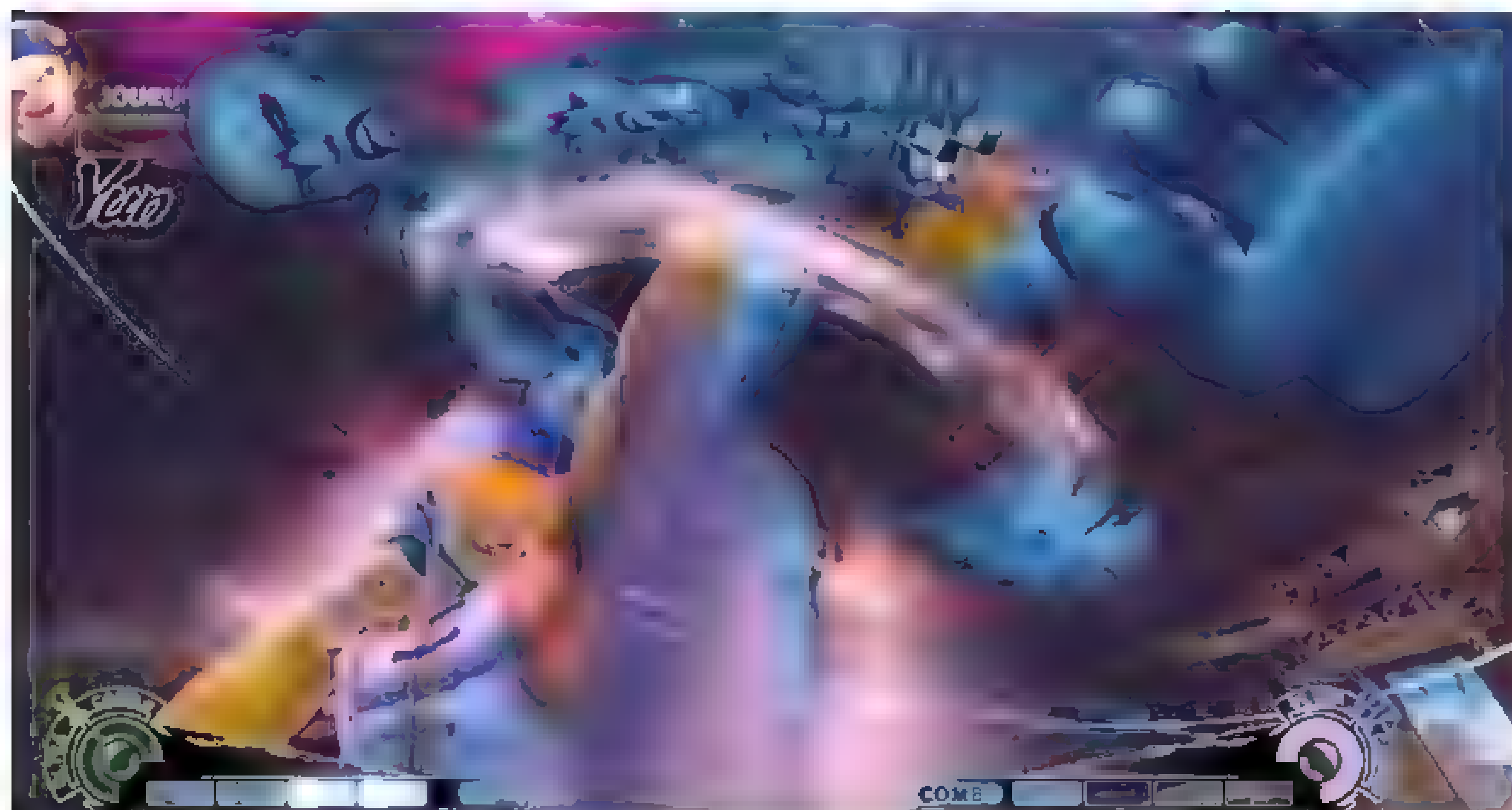
EN RÉSUMÉ

Fidèle à lui-même, Street Fighter continue de passionner les foules de génération en génération au fil de ses versions. Il s'impose, encore plus sur PC, comme le jeu de baston à posséder, surtout à ce prix !

PLUS
- Jouer au pad quand je gagne
- Le design
- La nervosité des combats

MOINS
- Jouer au stick quand je perds
- Akuma & Sagat joués par des campeurs
- Le bruit du stick qui irrite ma femme

VERDICT 18/20

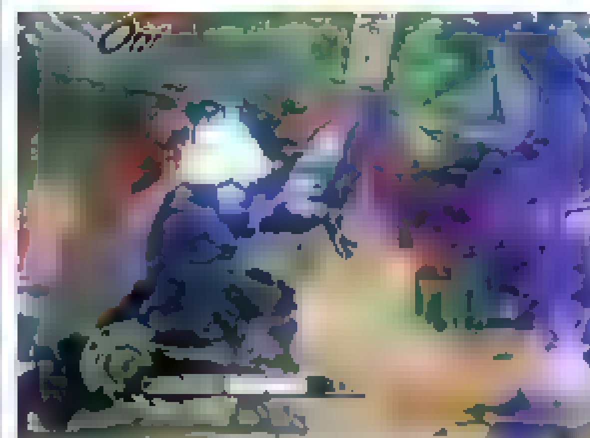


Si vous désirez vous la jouer intégriste PC, vous pouvez perdre avec classe en maniant votre perso avec un clavier Razer à 150 euros.



Regardez-moi ce campeur d'Akuma, s'il pouvait prendre le bus et se tirer du stage, il le ferait.





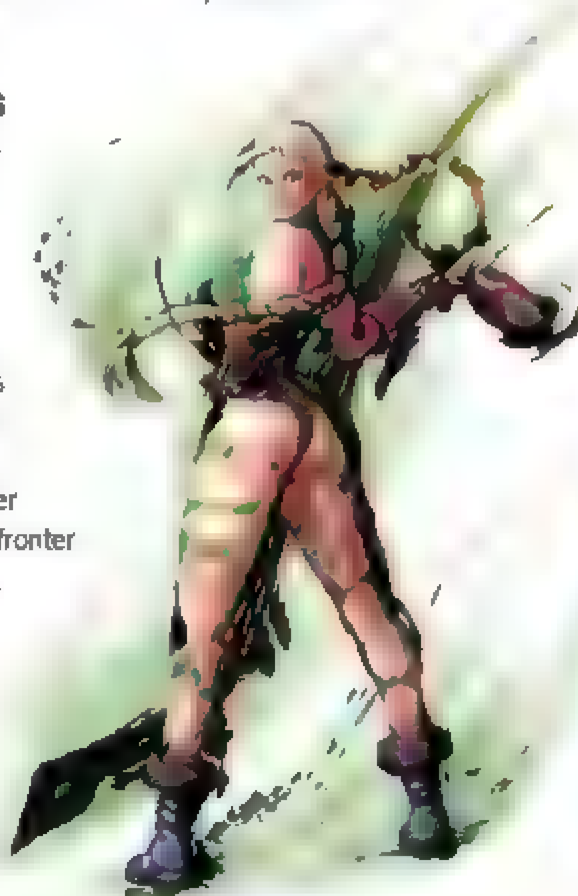
Oni (à gauche) impressionne par son style et sa carrure !

Côté modes de jeu, rien de bien nouveau à se mettre sous la dent puisque l'arcade, les défis (qui ne sont même pas disponibles pour les quatre persos de l'Arcade Edition), l'entraînement et le mode online sont toujours là ! Les nostalgiques apprécieront de retrouver les deux stages bonus de Street Fighter II dans lesquels il faut casser une voiture à main nue et briser des tonneaux en un temps record.

Le monde à vos pieds

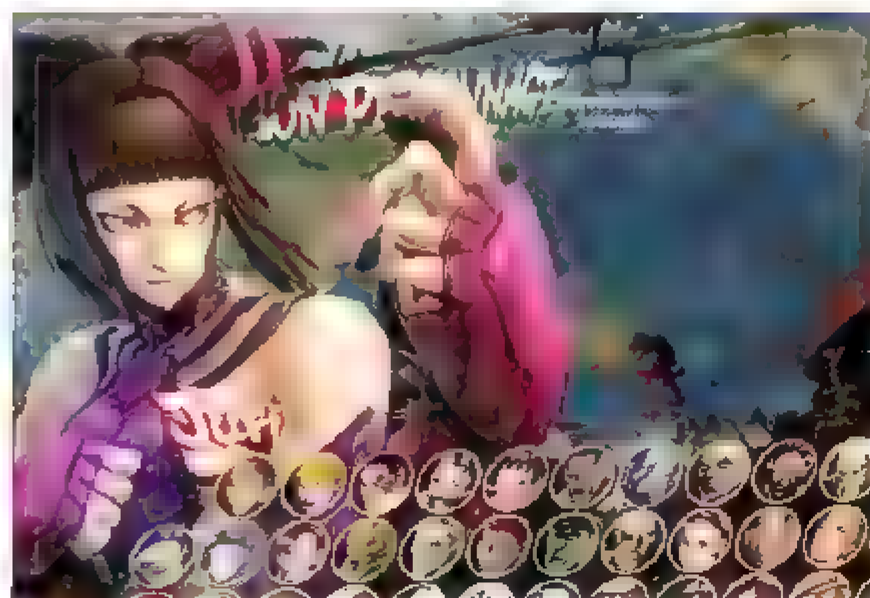
Malgré la diversité des modes solo, Street Fighter n'a vraiment d'intérêt qu'en duel ! Et pour le coup, le mode Online s'avère bien fourni avec toujours la possibilité d'organiser des tournois (de 4 à 8 joueurs) et de participer à un classement pour affronter les meilleurs. Vous aurez aussi l'occasion de retrouver les sensations de vos soirées SF que vous faisiez entre potes à la maison. C'est-à-dire des duels sans limites en laissant le vainqueur enchaîner les combats. Ici, vous pouvez donc affronter des joueurs en ligne indéfiniment jusqu'à ce qu'un d'entre eux vous batte. Et pour les plus curieux, vous pouvez jeter un oeil aux replays des meilleurs joueurs de la planète, histoire de voir à quel point votre niveau est minable. Eh oui, de nos jours, on ne peut plus se pavaner en se proclamant meilleur combattant de son quartier. Côté lag, ça tient la route car il suffit de sélectionner son adversaire (même dans les parties classées) selon l'indicateur de sa connexion (vert c'est bon, rouge c'est à fuir). Ça évite les surprises comme dans le mode Online de Virtua Tennis 4 qui vous balance sans vous demander votre avis un adversaire jouant dans la Creuse avec un modem 56K. Capcom réussit donc encore le tour de force de nous accrocher à sa série culte avec une version indispensable pour les fans (merci au rééquilibrage des persos).

CYD



JOUER AVEC STYLE

Prendre en main Street Fighter au clavier est une hérésie. Au paddle, ça peut encore passer. Mais le top du top est de posséder un arcade stick, histoire d'être plus précis et plus rapide dans l'exécution des coups. Sachez que du côté de chez Mad Catz, il existe d'excellents pad et stick pour Street Fighter, mais attention, la version PS3 de l'arcade Stick Tournament Edition a des problèmes de compatibilité avec certains PC. Optez plutôt pour la version Xbox !
Site : www.madcatz.com



Les 39 personnages présents sont déjà tous débloqués pour notre plus grand plaisir.



À SAVOIR

1 Le Retour en force de l'ESWC est il prévu pour 2011 ?

2 Quelques Nouveaux jeux, en espérant de nouveaux publics

3 La question à 10 000 Pepito : l'eSport est il de retour ?

L'E-SPORT VA BIEN, MERCI

Après quelques mauvaises années, l'eSport semble reprendre du poil du PGM. À quelques mois des finales ESWC et WCG, faisons un petit tour d'horizon d'un milieu ballotté entre conservatisme ludique et conquête de nouveaux publics.

La dernière fois que l'on a parlé d'eSport dans ces pages, ce n'était pas franchement glorieux. La nouvelle mouture de l'Electronic Sport World Cup venait de s'achever à Disneyland Paris, et nous avait laissés avec une demi molle. Certes, les matchs étaient de qualité, mais l'organisation avait raté la mise en valeur de l'événement. Pire que tout, le public s'était mutiné contre les multiples changements de dernières minutes. Les billets vendus, qui devaient garantir l'accès au Mondial du Jeu Vidéo et à l'ESWC ne donnant plus accès à rien du jour au lendemain. Les déboires de l'ESWC étaient d'ailleurs assez représentatifs de l'état de santé de l'ensemble du milieu. Dans un même temps, on avait ainsi vu les Champion-ship Gaming Series (CGS) américains faire faillite, la Cyberathlete Professional League (CPL) se faire racheter, pour ne pas dire enterrer, par un groupe de Singapour, et pour finir, les Electronic Sport League (ESL) réduire les cash prizes offerts aux vainqueurs, façon « la Banque centrale européenne gère la crise grecque ». (Eh les mecs, je me fous pas de vous, niveau vannes, en prise sur l'actu !)

Dix mois plus tard...

Et aujourd'hui alors? Où en est-on ? En attendant que l'ESWC retrouve son lustre, ce qui pourrait du reste très bien arriver cette année, un nouveau joueur a mis une pièce dans la borne. Les Masters du Jeu Vidéo, une sorte de meta-structure dans laquelle on trouve une palanquée d'associations, dont les principaux organisateurs de Lan du pays (Re-So, Futurolan, Ping Arena...) rassemblés au sein de la Lan Alliance. On y trouve également des sites communautaires comme cod-gamer.net, BattleFrance (responsable de l'administration des compétitions Counter-Strike Source et Team Fortress 2) ou encore Pandaria représentatif de la communauté Warcraft III. Ces acteurs ont tous grandi à l'ombre de l'ESWC et se sont fédérés pour prendre la relève. Concrètement, les Masters

> **« Un nouveau joueur a mis une pièce dans la borne : les Masters du Jeu Vidéo. »**

fonctionnent de la façon suivante : les Lan organisées directement par la Lan Alliance sont celles qui rapportent le plus de points pour être sélectionné dans les finales.

D'autres compétitions entrent en ligne de compte en acquérant des licences 400 series et 800 series. Voilà pour le fonctionnement. À présent, à part le grisant plaisir de disputer la finale lilloise, pourquoi un joueur demanderait et paierait une licence pour participer aux Masters ? Tout simplement parce que «Nous sommes sélectionneurs exclusifs pour la DreamHack. Les Français qui vont là-bas sont ceux qui ont le plus de points. Nous étions aussi chargés des sélections pour les World Cyber Games, et nous le sommes désormais pour l'ESWC», explique Jean-Marie «Vicious» Piolini, qui supervise toute la partie compétition des Masters du Jeu Vidéo.

Un cœur à prendre

Avec toutes les compétitions incluses dans leur circuit, les Masters sont largement courtisés, comme en témoigne la mini-polémique de mai dernier autour de l'impossible double homologation WCG/ESWC. Games Fed et Games Solution voulaient tous les deux que les Masters soient leur sélectionneur officiel. Ce qui était rendu impossible par le calendrier: la finale des Masters comptant pour l'ESWC se déroulait au même moment que les finales WCG France. Les Masters ont finalement tranché en faveur des ESWC, et il s'en est suivi un échange de communiqués confus entre les différentes organisations et surtout une scission au sein des joueurs, entre ceux qui se sont accrochés à l'ESWC et ceux qui, bien que qualifiés pour les finales des Masters se sont tournés vers les WCG (ToD et SarenS à Starcraft II, Millenium et Esahara à Counter-Strike 1.6). Ce mini-rappel des faits est juste là pour montrer que l'on s'arrache la collaboration des Masters. Parmi les jeux qui étaient présents aux finales, on retrouvait les archiconnus Counter-Strike 1.6 ou Trackmania Nations, mais aussi quelques petits nouveaux comme Team Fortress 2. «La communauté avait l'air intéressée. TF2 en mode eSport se joue en équipe de 6, et on a un pool de 12 à 16 équipes qu'on retrouve sur le circuit.» Cette année, ce sont les six meilleures équipes qui se sont affrontées en phases finales, et c'est Blast qui a gagné son ticket ›››

LE ALL IN DE WINAMAX



Winamax est arrivé en force cette année pour financer à la fois les principales équipes hexagonales comme Millenium, aAa ou CyberNation, mais aussi donner de gros moyens aux Masters du Jeu Vidéo. Cette manne est certes une bonne nouvelle, mais le fait qu'ils deviennent l'un des principaux bailleurs de fond du sport électronique pose une nouvelle fois le problème de la diversité des sponsors. Interrogé par nos soins sur les conditions à réunir pour qu'ils prolongent leurs engagements, Winamax n'a voulu nous répondre. Il s'agirait en effet de données confidentielles. « C'est le premier sponsor aussi important en France, c'est une grosse bouffée d'air pour mal de monde », témoigne Jean-Paul « Apophis » Roques, manager de la structure parisienne CyberNation. « La question qui se pose maintenant c'est : et après ? Combien de temps vont-ils rester ? Est-ce que l'année prochaine leur soutien sera à la même hauteur ? Car cette année, ils ont vraiment fait chauffer la carte bleue. » Le sponsoring n'a jamais été une affaire de philanthropie totale, espérons donc que Winamax trouve son compte, sinon c'est une partie de l'eSport français qui sortira des places payées.

pour... pour rien puisque Team Fortress 2 ne sera pas présent lors de l'ESWC. Depuis le temps que le jeu existe, s'il avait vocation à devenir un pilier de l'eSport, ça se saurait. Il n'empêche que cela fait plaisir de voir quelques jeux briser la monotonie de temps en autre. C'est d'ailleurs cette frilosité à inclure de nouveaux jeux qui explique une certaine difficulté à attirer de nouveaux joueurs, qui n'ont pas forcément grandi avec Quake III. Pourtant, ce ne sont pas forcément les possibilités qui manquent. Tout le monde reconnaissait un gros potentiel eSportif à World in Conflict, mais vouloir se tailler une petite place face à Warcraft III tenait de la mission impossible.

Saint-Starcraft

Cette année, les Masters se sont déroulés sans accroc, et l'on sait donc qui représentera la France à l'ESWC (cf. encadré). Mais cette bonne reprise en main du tissu des compétitions ne masque que trop mal le traditionnel obstacle entre l'eSport et



Les Fnatic MSI, les maîtres incontestés de Heroes of Newerth.



Certains sponsors tels Medion organisent des trophées de gala où s'affronte le gratin de Starcraft II.



Les Masters du Jeu Vidéo ont prouvé que bien organisée, une compétition d'eSport peut rameuter du monde.

son développement: son audience trop restreinte à une niche d'indécrottables gamers obtus. Dans ce domaine, ce n'est plus des organisateurs d'événements qu'il faut espérer une évolution mais des jeux eux-mêmes. Un cas d'école récent Starcraft II. Selon «Pomf» Alexandre et «Thud» Adrien (qui ne veulent toujours pas que je divulgue leur nom de famille), les deux shoutcasters stars: «Ce qui nous a beaucoup étonnés sur notre chaîne, c'est de voir des non-joueurs nous suivre En gros, on a un public âgé de 25 à 35 ans, mais on touche un peu tous les âges, on a même 5 % qui ont plus de 60 ans. On retrouve aussi des gens qui ne jouent pas du tout à Starcraft II.» En produisant un titre grand public parfaitement compatible avec la scène eSportive, Blizzard a ouvert la porte à ce fameux public plus large non-joueur, qui fait fantasmer la communauté depuis si longtemps. Il faut reconnaître qu'en plus, Starcraft était attendu, et a pu compter sur une population de pro gamer déjà bien établie par Warcraft III et par le premier Starcraft. Boxer, ToD, Nada… tous ont basculé immédiatement sur Starcraft II, rejoint par une jeune garde, notamment française. Starcraft II n'a donc pas eu à bâtir son star-system, il était livré dans la boîte avec la notice. À l'autre bout de la chaîne, les moyens de diffusion des matchs ont tout simplement explosé ces dernières années.

« League of Legends est en train de coloniser de plus en plus d'événements, bien que techniquement, il ne soit pas conçu pour cela. »

Je me souviens encore d'un temps où il était particulièrement prise de tête d'avoir des nouvelles des différents tournois, et surtout d'y comprendre ce qui s'y passait. C'était l'époque où je ne recevais qu'une orange et quelques bouteilles de whisky vide sur la tête à Noel. Les choses sont bien différentes maintenant. D'une part parce que j'ai désormais les moyens de m'acheter des bouteilles pleines, et d'autre part parce que le premier passionné venu peut ouvrir sa chaîne Youtube, et balancer ses commentaires de matchs. C'est d'autant plus simple qu'il existe désormais de gigantesques banques de données bondées de matchs pro, merci à Blizzard et son système de replay particulièrement bien fichu. Paradoxalement, si la diffusion de matchs est facilitée, l'organisation de gros tournois est, elle, plus difficile qu'avec les anciennes productions Blizzard. Battle.net, désormais incontournable, considère en effet la connexion de trop nombreux ordinateurs depuis la même IP comme une tentative de piratage ou



La Nexen est un des passages obligés pour les qualifications aux finales des Masters.

d'abus du système et a tendance à tout bloquer. Les organisateurs de la Gamers Assembly en ont fait l'amère expérience lors du dernier Trophée Médion (plus de 6 heures de retard). Dans un avenir proche, cela va obliger les organisateurs de Lan à disposer de plusieurs IP sur un même site, ce que tous ne peuvent pas se permettre.

Nous fûmes 210 000 à Loler au port

League of Legends. Le DotA-like de Riot Games est en train de coloniser de plus en plus d'événements et de circuits, bien que techniquement ce titre n'ait pas été vraiment conçu pour cela. Il souffre du même handicap que Starcraft II: la nécessité de se brancher sur les serveurs sujets à de fréquentes coupures de Riot Games. LoL a aussi le désavantage de ne pas disposer de mode spectateur pour la diffusion en direct ou même en différé des matchs. La communauté a trouvé la parade, sous la forme d'un petit soft appelé LoL Recorder (car oui, un magnétoscope peut être drôle), mais qui n'est pas encore au point. Malgré toutes ces entraves, l'immense masse de joueurs de LoL a mécaniquement généré un intérêt pour les compétitions. En guise d'illustration, il suffit de se rappeler que lors de la dernière DreamHack >>>

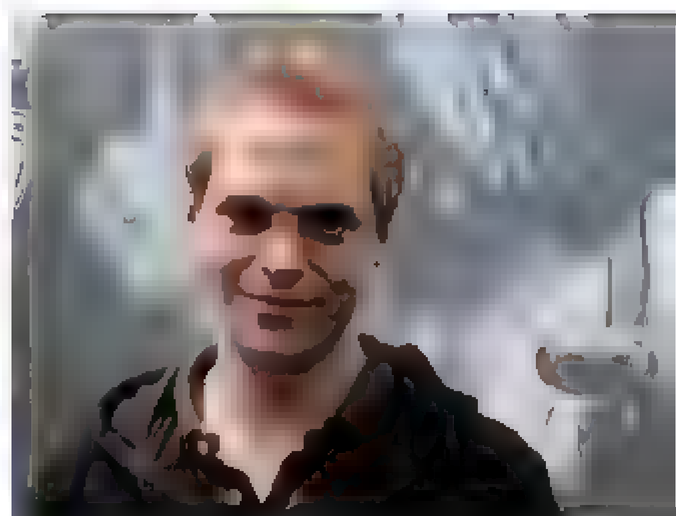
ESWC : L'AFFICHE



Depuis les finales des Masters, nous savons qui représentera la France lors des ESWC.
À Counter Strike, l'absence des deux frères ennemis Millenium et Esahara a ouvert la voie à une finale assez inédite entre les VeryGames et 3DMAX ! Ces deux formations ont gagné leur billet pour la Porte de Versailles.
À Starcraft II, il y a tellement d'excellents joueurs français, que même divisés par deux, il y a de quoi faire de belles affiches. Ainsi les Masters ont vu les jeunes espoirs Ilyes «Stephano» Satouri et Bruno «KenZy» Wafo-Tapa arriver en finale, et se qualifier en compagnie de Aurélien «AureS» Sanner. La finale de Trackmania Nations Forever fut de son côté sans surprise, les trois qualifiés sont bien connus de nos services : Dorian «Carl» Valet, Yoann «Yoyo» Cook et Franck «Rapt» Uno. Enfin la scène Warcraft est encore capable d'aligner de chouettes représentants puisque c'est le grand et beau Vincent «Monster» Lao qui s'impose largement, et qui sera accompagné de Stéphane «Passion» Bardel et Vincent «KurCo» Fontaine. Bien que talentueux, ces deux derniers ont bien profité du départ des têtes d'affiche pour Starcraft II. Il reste cependant une grande inconnue. À l'heure où ces lignes sont écrites, et à seulement trois mois de l'événement, nous ne savons rien de la manière dont seront sélectionnées les équipes françaises de DotA.

Sportez-vous bien sur nos forums !


La Gamers Assembly, un des événements les plus conviviaux et les plus mal éclairés du circuit.


HasuObs, une des grandes figures européennes de Starcraft II.


Faute d'équipe, Counter-Strike filles marque le pas.



Summer à Jönköping (le Nürburgring de l'eSport pour employer une métaphore qui fera plaisir à Yavin), les phases finales ont été regardées en streaming par 210000 spectateurs, quand celles de Starcraft II n'ont rassemblé «que» 85000 passionnés. Cela illustre le fait que l'avenir de ce genre de compétition ne se joue donc plus tellement sur la capacité à faire venir le public directement qu'à réussir à le maintenir captif de transmissions en direct de bonne qualité. C'est une donnée que les structures comme les Electronic Sport League ou la Major League Gaming (qui ont signé cette année un partenariat avec IMG, une entreprise spécialisée dans la diffusion d'événements sportifs) l'ont bien compris, et que les Français commencent à leur tour à intégrer. Ce n'est pas un hasard si Games Solution a conclu un partenariat avec Dailymotion. L'enjeu est de parvenir à fournir une bonne prestation de diffusion sur le web, ne serait-ce que pour justifier d'une plus grosse audience au moment de négocier les partenariats publicitaires.

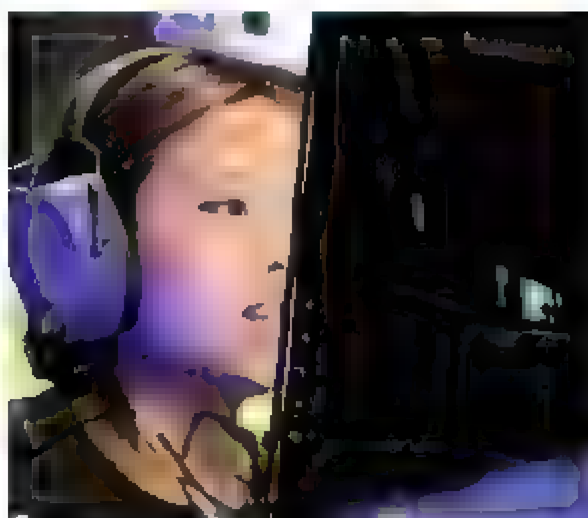
Counter Strike peut-il vendre des céréales ?

Haaa la pub, parlons-en, tiens ! L'eSport pourra toujours compter sur ses sponsors traditionnels comme LDLC.com, Asus ou Nvidia, qui ont besoin de la visibilité apportée par les grands circuits de compétition. La question est désormais de savoir comment convaincre d'autres types de soutiens d'entrer dans la danse ? Un peu plus tôt, nous évoquions la chaîne Pomf&Thud et son public de 25 à 35 ans. C'est une information très

WCG : L'AFFICHE

Problème de calendrier oblige, les finales françaises des WCG ont arraché quelques-unes des meilleures équipes aux finales des Masters. À League of Legends, le constat est particulièrement rude puisqu'aucune place en ESWC n'était en jeu. Du coup, les incontournables Millenium sont allés remporter leurs billets pour la Corée du Sud haut la main face à Fureur. À Counter-Strike, Millenium et eSahara ont répété leur finale de la Gamers Assembly quelques mois plus tôt : les eSahara se sont imposés une fois de plus. Enfin à Starcraft II, ce fut le choc des (vieux) titans entre Yoan « ToD » Merlot et Pierre « SarenS » Guivarsh. L'ancienne étoile de Warcraft III, ToD, a prouvé une fois de plus son talent sur Starcraft II en remportant sa place pour les finales monde, qui se dérouleront donc à Busan Metropolitan City, du 8 au 11 décembre prochain.


Une première place pour Les Fnatic (ex-Seules) en 2011 ?



Cette année encore, les SK Gaming font figure de favorites.



Un Polonais qui rage, ça fait beaucoup de bruit.

intéressante, car elle montre que des matchs de haut niveau peuvent être suivis par cette fameuse « Génération Y », que les marketeux de tous poils qualifient de belles et intelligentes, car elle a le grand avantage de consommer des bagnoles et des prêts immobiliers dont le gamer de 19 ans ne soupçonne même pas l'existence. L'année dernière, Games Solution avait tenté sa chance avec des partenaires comme Renault. C'était sans doute un peu tôt, et la ghettoïsation de la compé-

« L'eSport peut être suivi par cette fameuse « Génération Y » consommatrice de voitures et de prêts immobiliers. »

tition ne permettait pas d'assurer une bonne visibilité à ces marques. La décision de situer les finales 2011 au milieu d'un événement grand public comme le Paris Games Week établira peut-être le contact avec une cible plus juteuse pour des annonceurs « mainstream ». Il est fort possible que les puristes considèrent ce rapprochement avec un public pas très gamer sur les bords comme une pierre dans leur jardin. Ils vont sans doute devoir réaliser que se faire des fêtes privées c'est bien, mais que des fêtes privées de public, c'est pour le coup… beaucoup moins bien.

SAVONFOU

INTERVIEW

GREGORIO MACHADINHO

Chief Business Development Officer (Oh yeah)

« Les champions de jeux vidéo sont dans leur propre écosystème des leaders d'opinion. »

Après une édition 2010 en demi-teinte, l'ESWC va tenter son grand come-back. Gregorio Machadinho participe à l'organisation de l'ESWC, et il nous parle des ambitions de cette année.



JOYSTICK **Un reproche fait l'année dernière était l'absence de public « non initié ». Est-ce que c'est ce qui a motivé le choix du Paris Games Week ?**

Gregorio Machadinho : Le lieu choisi l'année dernière était un parc d'attractions. Nous avions misé sur les nombreux accès qu'offre ce parc ainsi que sur ses visiteurs naturels pour pallier le problème de la distance du site. Cependant, nous n'avons pas eu le retour escompté. Le fait d'être au sein d'un événement qui draine naturellement un panel éclectique de gamers n'a pas été la motivation principale de notre choix mais c'est évidemment une conséquence appréciable. Simplement, l'émergence de ce salon, notre envie de voir plus grand et la volonté commune de créer des synergies impliquant toutes les facettes de l'industrie sont à l'origine de notre arrivée au Paris Games Week 2011.

Comment est-ce que vous analysez l'arrivée en force de Winamax cette année dans le sponsoring de l'eSport ?

L'arrivée d'un opérateur de Poker dans le monde du sponsoring du sport électronique n'a rien d'étonnant : la scène compte de nombreux joueurs, et pour ceux qui ne sont pas encore joueurs, ils ont toutes les aptitudes pour le devenir. La présence d'un seul opérateur dans le circuit pour le moment est même étonnante.

Y a-t-il un réel intérêt à sponsoriser une compétition ou une multigaming ?

Bien sûr qu'il y a un intérêt ! Même si les proportions sont pour le moment réduites car ce n'est que le début, il y a toujours un intérêt à soutenir des événements porteurs ou encourager la progression de leaders d'opinion. Les champions de jeux vidéo sont dans leur propre écosystème des leaders d'opinion. À titre d'exemple, en tant que fan de tennis, les premières choses que j'ai faites quand j'en ai eu les possibilités économiques et pratiques, c'est dans l'ordre : de regarder Roland-Garros, de m'acheter un billet pour la finale de l'open de Bercy et d'investir dans même la raquette qu'Agassi. Ainsi les fans de jeux vidéo sont de plus en plus nombreux et jeunes. Il est logique que la démarche sera similaire.

Entre League of Legends, Heroes of Newerth et bientôt Dota 2, il y a une sorte de « guerre des Moba » pour monter sur les scènes eSport. Vous avez opté pour le « vieux » DotA, qu'est-ce qui a motivé ce choix ?

La stabilité et sa « diaspora ». Comme les autres jeux ESWC, les disciplines doivent avoir une certaine continuité à travers les années pour faire ressortir les meilleurs. De plus, DotA est le plus ancien mais c'est également une plateforme qui détient encore de nombreux joueurs actifs à travers le monde. Notre événement s'adresse au début d'une saison à des centaines de milliers de joueurs potentiels à travers de nombreux pays. Dota est joué partout. Le phénomène autour de l'environnement des MOBA est très intéressant. Plusieurs studios investissent dans des logiciels qui dès le départ prennent le sport électronique comme un facteur de développement. C'est très prometteur pour la suite.

RÉZO NEWS



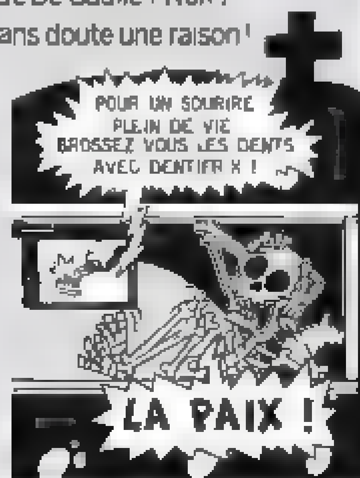
NEWS 80
Lucky vous dit tout sur Perpetuum, un MMORPG venu de l'Est, rempli de gros robots chromés.

Édito

PAR LUCKY

L'enfer, c'est les pubs

La scène se passe sur le MMORPG AdventureQuest Worlds. Zangdar le magicien et Dragonor Le Destructeur de Mondes pénètrent d'un pas prudent dans la tanière du terrible dragon Cruellor qu'encore personne n'a réussi à tuer, ni même à apercevoir. Et pourtant, nos héros sont là, à quelques mètres du monstre. L'exploit est déjà prodigieux, mais ce n'est pas le moment de baisser sa garde. L'ambiance est lourde et l'air, saturé de magie, crépite. Le combat est lancé, féroce et sanglant, jusqu'à ce que Dragonor plante sa dague dans la gueule de Cruellor qui dans un dernier sursaut, l'écrase d'un battement d'aile. L'impensable s'est produit : le dragon est mort. Hélas, notre guerrier a également trépassé et tandis qu'il devrait se réjouir de son éclatante victoire, il se retrouve face à une pub flash vantant les mérites de la dernière lessive à la mode. En effet, AdventureQuest Worlds vous spamme de publicités à chacune de vos morts... Une bien triste première ! Alors, je n'ai rien contre un peu de pub en jeu, les gars, (encore que je ne la tolère que sur des Free 2 Play...), mais bon sang... Essayez d'intégrer ça avec un peu de finesse ! Après tout, a-t-on mis des pubs sur la tombe de De Gaulle ? Non ? Ben, y a sans doute une raison !





EvE Online | Au royaume des aveugles, le borgne reste borgne

Une soudaine crise d'autisme

Depuis des années, CCP, le développeur islandais de EvE Online, vivait une réelle histoire d'amour avec sa communauté. Chose rare, le studio osait souvent discuter de ses prochains patchs et c'était beau. Il y a encore quelques semaines donc, joueurs et développeurs couraient main dans la main sur un arc-en-ciel de bonheur où galopaient de rieuses licornes roses. Puis est arrivé le 21 juin. Nous en parlions déjà le mois dernier : CCP a ouvert une boutique en ligne permettant d'acheter divers objets cosmétiques pour vos avatars. Cette manœuvre ouvertement mercantile a été très mal vue par les vétérans du jeu, fiers de voir en CCP un « développeur différent ». Et pourtant... elle est passée. Ce fut un drame. Pour vous donner une idée de la chose, figurez-vous qu'on pouvait y acheter un monocle pour environ 60 dollars. Oui, un monocle. Un machin ridicule faisant quatre pixels de large. En quelques minutes, une poignée de contestataires ont mis le forum du jeu à feu et à sang. Ils ne se plaignaient pas tant du prix pharaonique de cette boutique, que du mutisme d'un CCP qui semblait soudain les prendre pour des vaches à lait. Mais face à ce tollé d'une ampleur inimaginable, le studio n'a rien trouvé de mieux à faire que d'effacer les posts les plus vindicatifs de leur forum. En clair, le 21 juin dernier, CCP a tourné sa veste. Plus tard, nous apprîmes grâce à un mail leaké que, tandis que la communauté se déchirait, les pontes de la société se congratulaient de la réussite de leur opération. Depuis, les boulettes s'accumulent. Courageux et un brin stupide, Arnar Gylfason (producteur du jeu) ne démord pas, et est allé jusqu'à annoncer sous peu l'arrivée d'items encore plus onéreux que ledit monocle ; je ne vous raconte pas les réactions. Cette histoire, par ailleurs anecdotique, me fait tout de même croire que CCP a totalement perdu les pédales. En effet, les voilà qui viennent d'annoncer un client d'EvE entièrement traduit en japonais. C'est absurde, car tout le monde sait qu'au Pays du Soleil Levant, les joueurs PC sont plus rares que les manchots sur la Croisette en plein mois d'août. Cet été, l'image de CCP s'est pris 500 tonnes de plomb dans l'aile. Aucun amour n'est éternel.

> Le temps du dialogue est révolu : CCP n'est pas une démocratie.

Salon ■ Allez les enfants, on laisse jouer les grands !

Retour aux sources du MMO

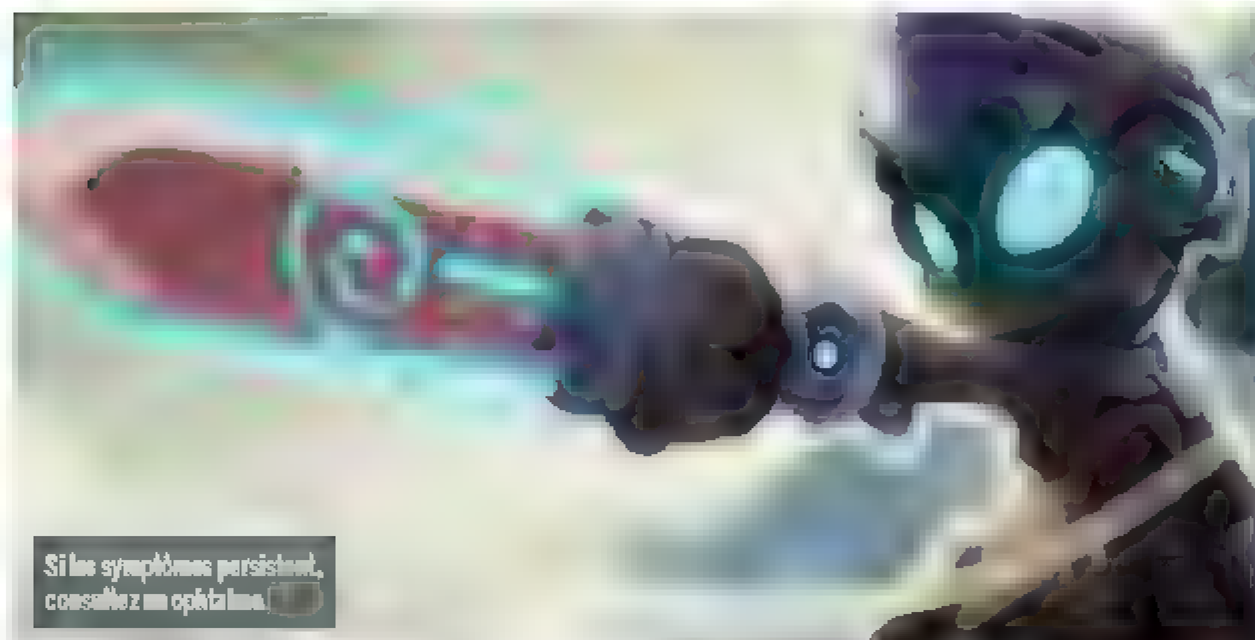
Comme chaque année, en ce début de juillet dernier, Sony Online Entertainment organisait son festival dédié à son catalogue de jeux en ligne. Pour mémoire, la SOE fanfare 2010 avait été (de mon point de vue) un fameux fiasco dominé par l'ombre menaçante d'un Free Realms casual, porté aux nues par une armée de commerciaux en costume n'ayant pas touché un jeu depuis 1879. L'édition 2011 fut nettement plus intéressante. Certes EverQuest Next, aka EverQuest 3, s'y est fait trop discret, mais le studio nous est revenu avec deux friandises de premier ordre : un moteur de jeu flambant neuf et un Planetside 2 convaincant. Le premier, baptisé Force Light Engine, nous a été présenté comme un moteur spécialement pensé pour « des mondes vastes sans instance et sans zone », c'est-à-dire pour des jeux bac à sable. La nouvelle surprend d'autant plus que la mode est plutôt aux mondes de taille réduite entièrement dessinés à la main avec moult détails enjôleurs. L'ambition de SOE est pourtant très claire quand on voit tourner Planetside 2 : les MMO Disneyland ne sont pas à son ordre du jour, car PS2 ambitionne de mêler le meilleur du RPG et du FPS et sincèrement on lui souhaite de réussir. Quoi qu'il en soit, vous voyez... on en revient du casual gaming !



Politique et toc ■ Une sombre histoire de chapeaux

Copinage et chiffres menteurs

Depuis que Steam propose des Free 2 Play, je ne crois plus en rien. Alors, quand je vois qu'un titre comme Spiral Knights se vante de posséder un million de comptes de jeu, j'ai envie de dire : combien n'ont été créés (et abandonnés) que pour récupérer un chapeau sous Team Fortress 2 ? Non vraiment, ce système de cadeaux croisés sous Steam, c'est malsain. C'est comme draguer la copine moche d'une fille ravissante pour se faire bien voir : c'est tout juste digne d'un Savonfou.



Si les symptômes persistent, consultez un ophtalmo.

BRÈVES

Larmes au poil

Si vous croisez un ewok en larmes au bas de chez vous, faites-lui un gros câlin. Le 15 décembre prochain, le dernier serveur de Star Wars Galaxies sera formaté, abandonnant derrière lui des milliers de jedis au côté obscur de la force. Comme dirait Chewie avec tout le lyrisme qui est sien : Bwaaaaaaaaaaaah !



Nom d'une pioche !

Tandis que je promenais mes baskets vers Stockholm, j'ai croisé Notch à la recherche d'un nouveau chapeau. Le monsieur était heureux et pour cause : Minecraft compte désormais plus de 10 millions de joueurs. Certes, 8 d'entre eux jouent sur la version gratuite du titre mais quand même... Ça méritait bien un chapeau neuf.



On la garde !

Les heureux détenteurs d'un compte sur la bêta de Drakensang Online ne perdront pas leurs personnages à la sortie du jeu. Donc, amis pourfendeurs de dragons, foncez vous inscrire sur le site officiel, et si la chance vous sourit, n'oubliez pas qu'on en cherche un depuis des mois. Merci.

Perpetuum | Perpetuum humanum est, ou quoi ?

LE MMO QUI PREND PERPETTE

Perpetuum aurait pu être une sorte de géranium, un somnifère créé par un chimiste fou, ou comme me le souffle Savon, une entreprise de pompes funèbres à l'humour corrosif… Hélas, il s'agit simplement d'un MMORPG.

Le métier de game designer est un travail de titan. Parfois, vous avez une idée. Vous la voyez clairement, elle est grande, elle est belle. Hélas, le chemin à parcourir est long. Vous êtes au pied de la montagne et doucement, le désespoir vous gagne. Pour mener à bien un projet d'ampleur, un MMORPG en l'occurrence, il vous faut des hommes, du temps, de l'argent, du courage et de la chance. Alors souvent, malgré toutes ses bonnes intentions, le game designer baisse les bras. Mais parfois, même quand montagne est vertigineuse, il se trouve toujours un groupe de gars motivés pour décider qu'il est temps d'aller faire un tour chez Super-Bricolus dévaliser le rayon pioches et marteaux, parce que l'air de rien, cette montagne, ils y colleraient bien une autoroute en plein milieu. Et si j'ai pris le temps de vous sortir cette incroyable métaphore à deux sous, c'est qu'à la base, quand l'équipe en charge de Perpetuum a décidé de créer un MMO, ils n'étaient que… quatre.



EVUUM ONLINUM

Pour prendre un raccourci extrême, que tous les constructeurs de GPS m'envieraient, disons que Perpetuum est un EvE Online au sol. Les vaisseaux spatiaux, ce sont des mecchas et les planètes, ce sont des îles. L'économie est régie par les joueurs qui, comme dans EvE peuvent s'organiser en vastes corporations politiques. Pour faire court, des joueurs de tous horizons s'y allient sous une bannière commune pour conquérir des territoires, y exploiter des ressources, s'enrichir, grossir leurs armées et continuer la guerre. Comme dans EvE, nous ne parlerons pas de RvR à proprement parler, car bien que les joueurs choisissent une faction à la création de leur avatar, leurs objectifs personnels y dépendront grandement des corporations à qui ils jureront allégeance et… de leurs finances virtuelles. Que les choses soient claires : votre utilité dépend des mecchas que vous possédez (vous pouvez en avoir plusieurs). Les modèles d'entrée de gamme servent à jouer les éclaireurs mais se révèlent plutôt polyvalents. Farmer, tuer, piller et avec un peu de chance, vous pourrez vous payer un meccha de récolte, de logistique ou de combat. Évidemment, les noobs ont tendance à vouloir s'offrir au plus vite le gros robot qui crache des balles grosses comme le pouce, mais gardez toutefois à l'esprit que seul, vous n'êtes personne. En deux mots : Perpetuum nous entraîne très loin des MMORPG pour Bisounours où tout se résume à enchaîner les donjons. Alors évidemment, le moteur graphique date un peu, l'interface est un foutu bordel qui demande une patience de moine bouddhiste pour être surmontée… Mais entre nous, la richesse du gameplay passe avant tout non ?

CONTRETEMPS

Officiellement, Perpetuum est sorti en France depuis quelque temps déjà. Pourtant, ses développeurs se sont faits très discrets. Certes le site officiel propose une période d'essai gratuite de 15 jours, mais le studio sait très bien que pour convaincre un joueur de débourser 9,99 euros par mois dans un jeu, il faut le séduire. Or, nous en arrivons aux raisons qui ont motivé le présent papier : Perpetuum va connaître d'énormes changements durant tout l'été. Dans un premier temps, Avatar Creations compte enrichir son contenu PvE en refondant en partie son système de quêtes pour proposer des raids de corporation. Votre mission, si vous l'accep-



Le moteur du jeu est 100 % dynamique.



Ce robot de combat gris et terne, ce pourrait être votre voisine qui joue en culotte.


Les autoroutes, il paraît que les joueurs adorent ça, alors vous en verrez partout !

tez : vous rendre en groupe au milieu de nuées de mobs au respawn agressif pour collecter de l'énergie qui sert à acheter du stuff dédié aux challenges end game. Alors ça, je vous le raconte comme on me l'a raconté, hein... Le lead programmer du projet m'a juré qu'il y aurait des mobs partout, que les coins seraient vachement inaccessibles et, qu'en gros, seuls les corporations les plus bournnes pourraient se taper ce genre de mission.
Et si dans le tas, quelques super-Jésus veulent se la jouer Mister Invincible, il est possible de faire la même chose sur des territoires de PvP ouverts. Mais la révolution que le peuple Perpetuumesque attend comme les hippies cathos attendent le retour de la country chrétienne, c'est le terraforming.

JARDINAGE

Lors d'une prochaine update, Avatar Creation va faire spawner tout un archipel d'îles. Sur ces îles, pas de PNJ. Là-bas, les enfants, c'est le Vietnam. Ces nouvelles terres seront totalement vierges, et pour le coup, les joueurs pourront y batifoler tant qu'ils le souhaitent ; pour construire des tours, ériger des murs, exploiter des richesses, planter des drapeaux à leurs couleurs, voire refaire la déco du jardin. En effet, qui dit terraforming dit modelage de la terre. Creuser un lac, aplanir une colline, ériger une montagne... tout est possible. Avec ces ajouts, la dimension politique du jeu va encore prendre de l'ampleur. Mais admettons que vous connaissiez un joueur (pas vous) un peu mou du courage. Il aimerait bien façonner un bout d'univers comme il l'entend, mais vu qu'il n'a rien dans le slip, se rendre en territoire hostile le terrifie. Soit ! Il n'aura qu'à louer un lopin de terre sur une île PvE et vivre tranquillement sa vie de lopette trouillarde. Mais bon, pour moi, l'intérêt du jeu n'est clairement pas là, alors en attendant, si vous cherchez un MMORPG au gameplay riche et velu, le client de Perpetuum est téléchargeable sur son site officiel.

LUCKY


Tziooooouuuuuuuuuuuuuuut ! Barf...


Inutile de me regarder comme ça, vous ne pouvez pas grimper dans les bâtiments.



Bon, on ne va pas lui enlever ça, graphiquement Wakfu s'en tire très bien.

Wakfu ■ C'est pas le bon public, si ?

WAKFLOP

Wakfu est aujourd'hui le jeu fantôme le plus médiatisé de l'Hexagone. On connaît ses mangas, ses peluches, son jeu de cartes et sa série télé. En fait, on en oublie qu'au départ, ce devait être un MMO.

Dans le milieu de la presse PC, Wakfu porte depuis quelques années déjà le doux sobriquet de Wakfail. En effet lorsqu'Ankama avait annoncé le successeur du très populaire Dofus, il nous avait vendu du rêve. Et pas un rêve au rabais, hein ! Un bon gros rêve style Hollywood aux ambitions démesurées.

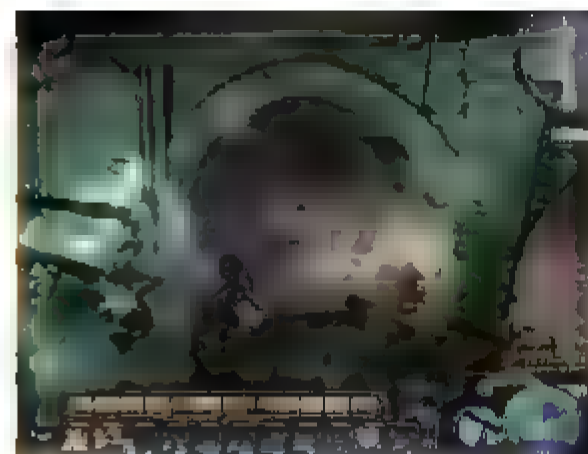
Ce qui devait tomber sur nos tronches ébahies, c'était un MMORPG d'un genre nouveau, sans quête, sans PNJ, sans instance, un monde pro-écolo où les joueurs auraient été des citoyens. On nous promettait un gouvernement séparé en ministères qui aurait régulé le bashing pour éviter l'extinction de telles ou telles espèces de mobs, qui aurait à charge de mener une politique environnementale et agricole, où vous auriez pu devenir artisan ou guerrier, bref... On nous promettait un MMORPG bac à sable d'une liberté jamais vue. Hélas, la première bêta ouverte de Wakfu, peuplée de transfuges de Dofus, fut un échec retentissant. Les joueurs erraient sans but, bashaient sans conviction, et finalement, partaient relancer le « kikoo quest driven » Dofus. La politique, les joueurs de 12 ans n'en avaient « rien à Wakfu-tre » (© Lucky 2006).

KEVINOCRATIE

Cinq ans plus tard, me voici sur la troisième bêta ouverte de Wakfu. Déjà, le launcher est mort. Plus vide d'infos, tu meurs. Il ne vous renseigne pas sur les derniers patchs, ni sur la version actuelle du jeu, ne pointe pas sur un forum d'aide... Il ne donne aucune info. Je serais en train de lancer un jeu de pétanque que ça ne me surprendrait même pas. Alors je pose une première question : comment, au bout de six ans de développement, peut-on encore en être là ? Ça sent tellement le jeu développé à l'arrache que c'en est presque prodigieux. Mais passons. Je me logue, et là, j'aperçois au loin quelques quêtes et des PNJs. « Ankama a donc d'ores et déjà renoncé à quelques-unes de ces grandes idées révolutionnaires », me disais-je. Puis sont arrivés les crieurs des places publiques, qui nous annoncèrent très officiellement que le président en place au gouvernement d'Amakna, invitait tous ses administrés à participer ce soir à quelques jeux infantiles dans son havresac. Le chef des armées, fraîchement élu, ose un discours encore plus fort en hasardant un : « Kikoo les gens ! » placardé dans tout le village. Pffff ! Si vous voulez mon avis, au bout de cinq ans, les joueurs s'en cognent toujours de la politique, d'ailleurs le ministre du budget a balancé toutes les finances publiques en divertissements Joie. Il va falloir se rendre à l'évidence aujourd'hui, Wakfu est parti pour devenir un clone de Dofus. Un clone pauvre en quêtes, avare en donjons, et où la kikootude semble régner d'une main de fer. Oui, messieurs dames, Wakfu s'annonce comme un jeu lamentable.

LUCKY





Le jeu s'est doté d'un Market Place ! Un hôtel des ventes qui permet aux joueurs d'acheter ou de vendre les objets déposés par la communauté.

Hellgate ■ Ré-ouvre ses portes

WELCOME BACK !

Accoudé à la table du bar chilien, Lucky tente de lire l'avenir en noyant son regard dans son ballon de villageoise ! Dans cet état, il aurait pu tout prévoir, sauf le retour d'Hellgate !

Flagship Studios, mené tambour battant par le légendaire Bill Roper (ex-figure emblématique de Blizzard), a rendu l'âme quelques mois après son hack'n slash Hellgate London. Il faut dire qu'à l'époque la politique économique appliquée à ce titre n'a pas franchement été l'idée du siècle. Imposer un abonnement à un mode multi qui était loin d'être optimisé, ça n'a pas poussé les joueurs à s'engager. C'est bien dommage car, après quelques patches, Hellgate était un véritable petit bijou de fun. Un hack'n slash dynamique où points d'expérience et équipements tombaient comme neige en hiver. Si le jeu à continuer avec grand succès au Japon et en Corée du Sud avec l'arrivée en 2010 d'une extension nommée Hellgate: Tokyo, Namco Bandai a tout de même cédé les droits mondiaux du jeu à HanbitSoft. Ceci afin de développer une version Free 2 Play de Hellgate en Asie, en Amérique puis en Europe. Du coup, depuis cet été, il est donc possible de se (re)lancer gratuitement dans les couloirs de métro londoniens pour exterminer des démons.

RETOUR EN ENFER

Et force est de constater que les joueurs étaient au rendez-vous. Malgré un vieillissement naturel du moteur graphique, Hellgate n'a pas perdu de son ambiance : musique rythmée, action ultra-nerveuse et prise en main aisée ! Il suffit de massacrer quelques démons pour réveiller le serial killer de monstres qui sommeille en vous. Notez que cette version gratuite dispose évidemment d'un cash shop permettant d'acheter des bonus de points d'expérience et des passes pour se rendre dans certains actes. Le jeu a donc certaines restrictions (rien d'inaccessible niveau tarifs), histoire d'éviter de rebuter les joueurs (voir encadré). Si vous avez un train de retard en ayant boudé Hellgate il y a 4 ans à cause de son prix ou de son manque de finition en multi, vous pouvez l'essayer aujourd'hui sans aucun problème et gratuitement (**http://hellgate.t3fun.com**). Pour ma part je retourne blaster des vilains cornus, ça détend.

CYD

Gratuit mais pas que...

La monnaie du cash shop est le Tcoin ! Acquérir 5 000 Tcoin pour 5 dollars permet de se payer un ticket pour l'acte 3 (4 000 Tcoin) et un Power exp pack (1 000 Tcoin) pour obtenir une amélioration des points d'expérience de 25 %. Vous aurez évidemment d'autres choix si le cœur vous en dit.

FREE 2 PLAY

Avec tous ces « gros » MMO qui se cassent la gueule et deviennent gratuits, les Free 2 Play hauts en couleur venant d'Asie commencent à avoir de sérieux concurrents. Ce ne sont pas les joueurs qui vont s'en plaindre ! **PAR CYD**


Les batailles JcJ de sièges sont soumises à des restrictions dans la version F2P.

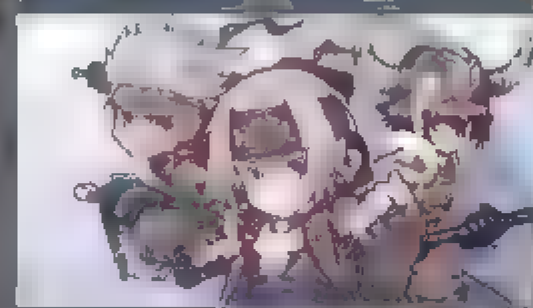
AGE OF CONAN UNCHAINED

Comme beaucoup de ses petits camarades MMO, Age of Conan vient de passer en version Free 2 Play. Funcom a annoncé fièrement début juillet la mise en ligne de cette nouvelle version gratuite intitulée Age of Conan Unchained ! Une fierté toute relative, car on sait pertinemment que c'est la solution de la dernière chance pour les MMO avec abonnement mensuel de ne pas se retrouver à la rue. Les grands gagnants de cette histoire sont les joueurs qui peuvent donc tenter un tour dans l'univers de Conan sans débourser un centime. Et pour le coup, ça relève d'un bon cran le niveau général des Free 2 Play, car avoir le choix entre jouer gratuitement à AoC ou à Fly for Fun, personnellement je trouve qu'il n'y a pas photo ! Naturellement, dans un F2P, l'aspect gratuit est à prendre avec des pincettes puisqu'un cash shop se trouve toujours à portée de clic. Dans le cas d'AoC, vous pouvez acheter des Funcom Points (600 FP pour 5 euros) qui permettent d'acquérir des bonus dans une boutique en jeu, mais ce n'est pas tout. La version gratuite est aussi soumise à quelques restrictions notamment au niveau des raids, des donjons, des sièges... Et le contenu n'est pas le seul à être touché par une limitation. Vous n'aurez le droit de créer que 2 personnages parmi 4 classes (au lieu de 12) et même l'entraînement pour chevaucher une monture sera bridé à ce qu'il y a de plus basique. Vous trouverez la liste complète des restrictions sur le site officiel. Dans le cas où vous désirez jouer sans contrainte, il suffit de devenir un joueur premium en payant un abonnement dont les offres vont de 1 à 12 mois, avec des réductions tarifaires à chaque palier, sachant qu'un mois est à 14,94 euros. Avant de vous engager, vous pouvez toujours tenter d'aller trancher quelques têtes gratuitement, ça ne mange pas de pain ! **Site : www.ageofconan.com/playfree**



Eden Eternal

On profite qu'Aeria Games ait commu- [illegible] F2P Eden Eternal pour vous en toucher deux mots. Il s'agit des Zumi, des rongeurs croisés avec des Schtroumpfs ! L'idée fait froid dans le dos, mais c'est bien ce à quoi ressemblent ces rats bleus ! Ces bestioles, que vous pourrez incarner, sont capables de porter des robes, des chapeaux et un tas de fringues à la mode. De plus, elles s'avèrent être de vrais génies en matière d'ingénierie. Pour info, Eden Eternal est un monde persistant relativement classique au design manga dans lequel vous incarnerez un habituel mage, guerrier et autre. Tout ça dans le but d'être le tank, le support ou le DPS de votre groupe pour partir exterminer des monstres en donjon. Ici, l'accent est mis sur la gestion des guildes avec la possibilité de construire votre propre ville, mais sachez que les places sont limitées. Il faudra donc faire parti de meilleures guildes pour espérer accomplir cet objectif. http://edeneternal.aeriagames.com



Hellbreed

Comme de nombreux employés de bureau, vous passez une grande partie de votre journée à glander sur Facebook. Il faut dire que c'est tellement passionnant de voir que son voisin Georges a mangé une pomme aujourd'hui ! Si vous voulez un peu plus d'action, je vous conseille Hellbreed, un hack'n slash gratuit jouable uniquement via votre navigateur. En bêta fermée au moment où ces lignes sont écrites, Hellbreed devrait être disponible très rapidement, alors gardez un œil dessus. **Site : http://hellbreed.fr/).**

MODS

Les mods deviendraient-ils de moins en moins originaux ? Il faut le croire, car vu la recherche de leur titre, « machin-Mod » ou encore « trucmuche-Mod », on est en droit de se demander si une vague de flémingite aiguë n'a pas touché la communauté de moddeurs ! PAR CYD



Zombie Mod

Des zombies par ci, des morts-vivants par là. Ces créatures moisies à l'haleine fétide sont partout ces derniers temps. Si vous aviez peur d'une infestation de undead avec comme conséquence une extinction du genre humain, vous n'êtes pas loin du compte. Car pour le coup, les zombies prolifèrent dangereusement, mais en version pixel ! C'est donc plutôt la fin de thèmes originaux pour les jeux vidéo qu'il faut craindre. Pour preuve, on en retrouve encore dans Zombie Mod, une « total conversion » pour Company of Heroes. Cette fois, c'est en version RTS que vous aurez le loisir d'incarner ou d'affronter ces monstres. Pour ça, vous devez choisir entre la faction des Survivants ou celle des Zombies. Les moddeurs ne se sont pas contentés de créer des armées, ils ont aussi bossé sur des maps originales et ont ajouté des lignes de vue réalistes. Notez que Zombie Mod sera jouable aussi bien en solo qu'en multi et qu'il faudra posséder Company of Heroes, Opposing Fronts et Tales of Valor pour qu'il fonctionne. **Site : www.moddb.com/mods/zombie-mod-a-company-of-heroes-modification**

Tourne sur : Company of Heroes

DÉVELOPPEMENT 70%





Star Wars Mod : Galactic Warfare

Parfois, il ne faut pas grand-chose pour se lancer dans un projet ambitieux. Il suffit de l'odeur d'une feuille de menthe pour éveiller en Lucky cette soif intarissable de battre son record de Mojito ! Pour un moddeur, ça a été de modéliser un blaster de l'univers de Star Wars. Après coup, il s'est dit : « Tiens, je vais faire un mod ! ». Ici, le but était de combiner le gameplay nerveux de Call of Duty 4 avec l'univers de Star Wars. Ce qui est réussi, puisque vous pouvez vous affronter en vous blastant en tant que soldat rebelle, trooper impérial ou autre. Outre les personnages, vous retrouverez les armes et les environnements propres aux films de Lucas. Certains d'entre vous doivent déjà connaître ce mod qui est sorti en 2009. Mais c'est à l'occasion du quatrième anniversaire de leur site que ces moddeurs ont décidé de mettre en ligne la version 1.0 de Star Wars Mod. Une version qui comprend sept maps et un système d'installation bien plus aisé qu'auparavant.

Site : www.blackmonkeys.de

Tourne sur : Call of Duty 4 : Modern Warfare

DÉVELOPPEMENT 100%





Blitzkrieg-Mod

Blitzkrieg est un mod pas tout frais, mais qui a été mis à jour à la mi-juillet. Ici, le jeu d'origine est sublimé avec un système de dommage qui se veut plus réaliste et de nouvelles unités pour toutes les factions. Les petits gars à l'origine du mod ont également bossé sur de nouveaux sons et proposent un panel de 32 maps. Bref, ici tout se veut plus réaliste ! Alors si vous vous sentez l'âme d'un militaire, voilà qui devrait assouvir vos envies de guerre.

Site : www.blitzkrieg-mod.de

Tourne sur : Company of Heroes

DÉVELOPPEMENT 100%

Serious HD Mod

À la rédac, on aime bien laisser libre cours à nos plus bas instincts, comme Sundin qui devient fou de rage pendant une partie de LoL, en hurlant « BUY WARDS ! » Du coup, j'ai prévu un mod qui défoule : Serious HD Mod. Ici, rien de bien compliqué : des armes totalement modifiées et des monstres inédits par rapport à la version d'origine. **Site : www.moddb.com/mods/serious-hd-mod**

Tourne sur : Serious Sam HD : TSE

DÉVELOPPEMENT 50%




Alors, du 26 contre 26, à 15 unités par joueur... Ouais, ça fait 780 soldats sur la carte !

End of Nations It's the final countdown !

TUDUDUDU, TUDUDUDU...

Les studios Trion s'emballent. Après avoir sorti le MMORPG Rift, voilà qu'ils s'attaquent au MMORTS avec End of Nations, un projet séduisant mais qui a encore tout à prouver.

Notre monde va mal. [Bruit de tambourin un peu cheap] Notre monde va très mal ! [Bruit de tambourin un peu cheap] Notre monde va tellement mal qu'il ne peut aller que mieux ! [Le tambourin se pète] Ce mieux est incarné par une mystérieuse organisation appelée l'Ordre des Nations, qui calme le jeu en distribuant des pains à tout le monde. Mais cette organisation prend le boulard et abuse de son pouvoir Quelle ayyy méchante ! Deux ligues rivales entrent alors en scène pour tenter de renverser le pouvoir en place, et c'est VOUS, commandant d'une des deux ligues, à qui il incombe de rétablir paix sociale, paix militaire, et parties de League of Legends entre midi et deux.

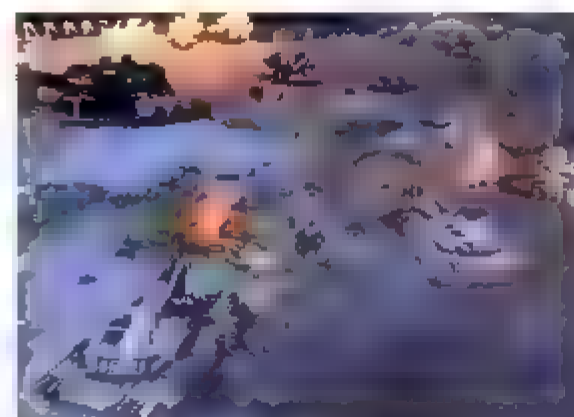


WORLD IN CONQUER

Au diable les introductions moisies, au diable les scénarios vus et revus ! End of Nations est un RTS exclusivement pensé pour le multi – même s'il y aura du solo – et se moque bien de qui a commencé à taper sur qui. Le plus simple pour décrire le titre de Petroglyph est de le comparer à deux autres de ses collègues, chez qui il puise pratiquement toutes ses idées : Command & Conquer 4 pour le style graphique (avec des unités aux couleurs criardes) et World in Conflict (un des meilleurs RTS de la décennie) pour la plupart de ses mécaniques de jeu. Comme le jeu de Massive, End of Nations propose du combat en équipe, où chaque joueur dispose de quelques troupes seulement, avec un gameplay basé sur le contrôle de points. Sur la carte seront donc disséminées diverses structures qui octroieront à leur contrôleur (soit tous les membres de la team) des bonus divers : des sousous pour acheter de nouvelles unités, de zones de débarquement inédites, un accès à de nouvelles technologies... L'idée, c'est de contrôler la map et de paralyser petit à petit ses ennemis.

COMMAND IN CONFLICT

Comme dans un WiC ou un C&C 4, chaque joueur joue une classe de troupes bien parti-


Admirez ces couleurs étourdissantes ! Que c'est... beau.



Votre classe détermine quelles unités vous sont accessibles.



Un peu brouillon tout ça, non ? Niveau lisibilité, les couleurs, ça ne fait pas tout.

culière : une sera axée sur les unités aériennes (hélicos, vaisseaux...), une autre usera des bons gros chars, une autre encore se spécialisera soutien, etc. Les classes sont marquées et ne peuvent réagir convenablement à toutes les situations, ceci pour forcer les joueurs à collaborer et à coordonner leurs actions. Dernier point commun avec les jeux suscités et non des moindres : il n'y a pas de structure à construire (tout juste des tourelles et quelques conneries) ou de ressources à récolter, chaque joueur démarre la partie avec une

« End of Nations a puisé ses idées chez Command & Conquer 4 et World in Conflict. »

... quinzaine d'unités (choisies au préalable), qui pourront être reproduites et redébarquées si elles viennent à mourir sur le champ de bataille. Sur le papier, tout ça donne autant ... qu'une tartine de Nutella après un bon repas. En jeu malheureusement, ça sent encore un peu la pâte à tartiner Lidl. L'action m'a paru assez brouillonne, on jouait tous comme des bourrins, et en même temps, les contrôles manquaient de réactivité. Autre écueil : les unités avançaient à la vitesse d'une tranche de pain de mie, et comme les zones de respawn n'étaient pas implémentées dans cette version, le jeu accusait un rythme bien mollasson (sans parler des conséquences au niveau tactique).

DU TRAVAIL, ENCORE DU TRAVAIL ?

Question réalisation, y a également du boulot. Pas tellement sur les textures, parce qu'on se doute qu'en proposant des combats à 26 contre 26, Trion ne peut pas faire un truc aussi chiadé que pour un jeu solo, mais plutôt au niveau de l'interface, qui doit absolument gagner en lisibilité. Quant au design, si vous aviez aimé le dernier C&C, ça devrait vous plaire. Autrement, ben, vous vomirez partout et retapisserez votre salon, ça sera toujours ça d'économisé sur votre budget peinture. Heureusement pour lui, End of Nations possède une dimension que ne possédait pas le RTS multi de Massive : un metagame. Des joueurs et des clans de tous bords vont pouvoir se pamper sur une mappemonde persistante, divisée en territoires, comme dans World of Tanks. L'idée est séduisante, si les joueurs adhèrent en masse. Avant de donner un premier verdict, on attendra aussi des nouvelles du business model choisi par Trion. Un Free 2 Play ? Et le joueur paye quoi ? Éléments de réponse probables cet été ou à la rentrée ; une première bêta devrait sortir dans ces eaux-là. Wait & Fi comme disent les Américains qui ont un cheveu sur la langue.

SUNDIN

Plus, plus, un petit peu plus !

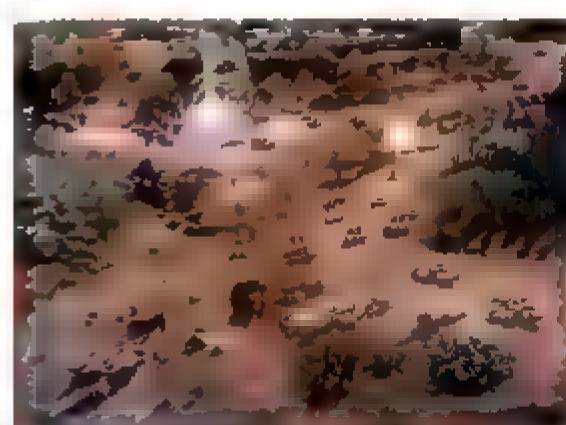
Pour ajouter un peu de piment à la ratatouille, chaque unité du jeu dispose de compétences diverses et variées : nuage toxique (contre les unités pédestres), mines ou tirs ravageurs... Chaque joueur pourra également faire appel à des sorts globaux, régis par des cooldowns : tir d'artillerie dévastateur, tourelle défensive ou buff de vitesse...



... ça compte. Vachement.



Tu l'aimes toujours la science, camarade ?



L'industrie du char se porte comme un char...me !



Team Fortress 2 ▪ Noob party

FREEDOOOOOOOOM !

Joueurs désargentés ! Le 23 juin 2011, Valve vous a fait cadeau d'un des plus gros FPS de ces dernières années, et soudain, le monde a pris peur… « Team Fortress 2 ? En Free 2 Play ? Inconcevable ! ». L'über update était-elle la mise à jour de trop ?

Le jour où j'ai signé un contrat pour bosser à Joystick, j'ai été investi d'un super-pouvoir dont personne ne m'avait encore parlé. Ainsi, depuis des années, chaque fois que ma femme me traîne dans une soirée où je ne connais personne, il se trouve toujours un gars dans l'assemblée pour venir vers moi et me glisser un admiratif : « Mec, tu bosses pour Joy ? Mais c'est incroyable ! Tu dois jouer à des tonnes de jeux… T'es bon à Modern Warfare ? ». C'est en général à ce moment que j'enfile ma tenue de gros asocial, capable de renverser son verre sur un parfait inconnu (qui est dans 90 % des cas le petit ami de votre hôtesse). « Pitiiiié ! Ne me parlez plus de vos Call of Duty 47 ! Tu sais ce que c'est ton jeu ? De la boue ! C'est le Hélène et les Garçons du FPS ! Une vieille soupe sans saveur ! Tu veux un vrai jeu ? Un truc pour les hommes qui ont des poils sur le torse ? Ben télécharge Team Fortress 2 ». C'est un fait : dans mon petit cœur de geek, TF2 occupe une place de choix. Son look ne prend pas une ride, son gameplay force le jeu en équipe et même si Valve a eu ses passages à vide, il renouvelle régulièrement le contenu du jeu depuis maintenant bientôt quatre ans et ce… gratuitement. Mais que demande le cyber peuple ?

Rythme de croisière

Depuis 2007, TF2 a fait son petit bonhomme de chemin. Valve a updaté chaque classe du jeu une par une en ajoutant diverses armes et items. Ces mises à jour majeures ont lentement transformé le jeu. Qui se souvient encore du temps où le sniper ne possédait pas l'arc ? Ou de celui où le heavy devait se contenter de son minigun classique ? Personne. Toutes proportions gardées, les persos de TF2 sont devenus polyvalents. La preuve : aujourd'hui, la moitié des parties se règlent par une bonne charge finale alliant un heavy, une über, et une über crit ; soit si vous ne parlez pas le TF2, un gros bourrin et deux médecins, mais joués différemment. À la sortie du jeu, c'était impossible ; car si vous ne parlez toujours pas le TF2, sachez qu'à l'origine, les classes étaient monorôle. Bref, maintenant que Valve a trouvé un équilibre gameplay et réussi à porter son jeu vers les sommets (et qu'il a visiblement renoncé à la série Half-Life), il a décidé d'en faire le nouveau fer de lance de Steam en rendant TF2 Free 2 Play.

L'inaccessible Graal

Vous avez testé TF2 en version [illegible] compris que vous auriez dû vous y mettre depuis des années. Aujourd'hui vous aimeriez posséder ce jeu. Ne pas être soumis aux limitations d'inventaire et de drop de la version Free 2 Play… Eh bien, pour cela, il vous a suffit d'acheter le jeu. Le seul souci, c'est que Steam ne le vend plus. Dernière solution : il va vous falloir trouver une Orange Box non déballée de 2007. Votre quête sera difficile, mais le paradis est à ce prix.



Après son passage en Free 2 Play, TF2 a vu débarquer des hordes de joueurs Espagnols. Oui, TF2 soigne le chômage.

Comme diraient les Monty Python, « None shall pass the bridge ! ».

Un entraînement ? Un magasin ? Un bouton « partie rapide » ? C'est noobland !

Il ne prend pas une ride, ce jeu.

Le medic sort gros vainqueur de cette update.

Meeeeeeuuuuuuurrrrrrrrsssssss !

Passage en caisse

Pour le vétéran du jeu, qu'est-ce que ça change ? Rien. Enfin, presque rien. Cela dit, vu qu'on se cogne en ce moment des myriades de noobs sur les serveurs, s'il vous manque quelques achievements de base, c'est le moment de les farmer. Le jeu tel que vous l'avez toujours connu va continuer d'enchanter vos nuits. Toutefois, sachez que l'interface de craft a subi pas mal de changements. Avant, pour pouvoir crafter un item quelconque, vous deviez dropper la recette adéquate. Désormais, inutile de vous fatiguer ! Par défaut, tout joueur « non payant » qui débarque sur le jeu ne peut créer qu'un nombre limité d'objets. Pourquoi avoir fait ça ? Pour l'argent bien sûr ! Vous, les vieux de la vieille, il vous paraît naturel de considérer qu'arborer tel ou tel chapeau est un signe de reconnaissance, une preuve de votre assiduité au jeu. Mais les joueurs habitués aux F2P, eux, ont coutume de payer pour acheter ce genre de goodies cosmétiques. Voilà pourquoi Valve leur fait cadeau d'une belle boutique riche en items de toutes sortes « Qui c'est qui veut le joli chapeau ? Hein ? Tu le veux ce joli chapeau ? Alors donne-moi ton argeeeent ! ». Si vous voulez mon avis, ce store ne doit pas connaître un grand succès car les prix qu'il affiche sont tout bonnement... exorbitants. Fort heureusement, aucun de ces items n'influence le gameplay, et de toute façon, les anciens continueront de tout dropper à l'œil ; faut dire que dans le cas contraire, Valve sait très bien qu'il se serait fait pendre à un lampadaire.

Pas de quoi fouetter un pyro

Dans un autre style, toujours pour séduire les nouveaux venus, le studio de Seattle a refondu la page d'accueil du jeu où vous attend désormais un gros bouton « Jouer maintenant ». Via un menu parfaitement papi friendly, vous pouvez choisir le type de parties qui vous intéresse classées selon deux critères : « recommandé pour tous » ou « recommandé pour des joueurs avertis ». En deux clics, le soft vous trouve une partie. Cette idée laissera les joueurs réguliers de marbre (parce que bon, on a ses serveurs habituels après tout), mais elle a le mérite d'exister. Hélas, cet outil peut très bien vous trouver un serveur qui propose du payload (comme vous le souhaitiez), mais qui enchaîne sur du point control (et ça vous ne le vouliez pas)... Comme quoi, Valve fait aussi de fameuses conneries à l'occasion. Mais bon, dans l'absolu, peu nous importent ces points de détails. Ce que vous devez retenir de ce papier c'est seulement que, contrairement à ce qui s'est dit sur certains forums, le passage au Free 2 Play n'a pas nui à TF2. D'accord... l'affluence du jeu a explosé, les joueurs râlent pour un oui pour un non et bien sûr, certaines parties s'avèrent désastreuses parce que la moitié des joueurs sont des bleus... Mais tout ça va se tasser ! Le jeu est toujours aussi excellent qu'auparavant, et après coup, vous verrez que tout ce que l'histoire retiendra de cette update, ce sera la somptueuse vidéo Über update dédiée aux medic. « Et la boutique ? », me direz-vous. « Tu oublies cette envahissante boutique qui fait tache sur l'écran titre du jeu » ! Pas de problème : n'y passez pas sur cette maudite boutique, et vous verrez que le jeu n'a pas encore vendu son âme.

LUCKY

Édito

PAR BOBA FETT

La trêve estivale

Les doigts de pied gourds à force de traîner parmi les grains de sable, vous voilà à présent en quête d'action, prêts à en découdre pour les mois à venir. Tenez-vous dans les starting-blocks : la rentrée sonne la reprise des hostilités entre les principaux acteurs du marché ! Sur le plan des processeurs, il s'agit avant tout d'un tour de chauffe. Mis à part les CPU Bulldozer d'AMD, attendus de pied ferme depuis de longs mois, et quelques nouvelles puces compatibles avec les sockets LGA 1366 ou 1155, il faudra patienter encore un peu pour entrer dans le vif du sujet. L'architecture Ivy Bridge, visant à donner un coup de frais à l'ensemble de la gamme du fondeur de Santa Clara, révèle toutefois le bout de ses puces de silicium et semble promise à un bel avenir. AMD se positionnera une fois encore du côté des tarifs attractifs : réponse le mois prochain pour découvrir les performances réelles de sa nouvelle architecture. Du côté des cartes graphiques, Nvidia et AMD ont mis à profit l'été pour affiner leurs solutions et les GPU Kepler et Southern Islands, qui prennent la relève de la gamme actuelle, sont eux aussi dans la ligne de départ. Vite, on a hâte !



Les processeurs Ivy Bridge se dévoilent ■ Les sockets LGA 2011 pour... 2012

Intel fait le plein de puces

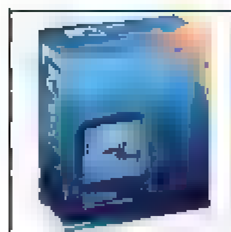
Depuis quelques mois déjà, les feux des projecteurs sont braqués sur AMD et ses nouvelles gammes de processeurs, des APU Llano passés au crible ce mois-ci aux imminents CPU Bulldozer censés tenir la dragée haute aux Sandy Bridge. Piqué au vif, Intel ne pouvait laisser passer plusieurs semaines sans évoquer à nouveau sa feuille de route. Première annonce à effet immédiat : le lancement du puissant Core i7-980, destiné au socket LGA 1366, pour la bagatelle de 480 euros. Il remplace définitivement le Core i7-970 et s'articule autour de six cœurs cadencés à 3,33 GHz. Ne le confondez pas avec l'onéreux Core i7-980X, toujours en vente aux alentours de 745 euros : le nouveau rejeton n'appartient pas à la gamme Extreme et voit ainsi la bande passante du bus QPI, qui relie le CPU au chipset, passer de 6,4 à 4,8 GT/s. Ses coefficients multiplicateurs ne sont pas non plus débloqués, ce qui n'empêche pas l'overclocking pour autant. Des différences plutôt minimes qui, si elles n'encouragent pas à l'achat d'un tel monstre au tarif rédhibitoire, devraient convaincre une frange d'utilisateurs professionnels. En revanche, les futurs processeurs Sandy Bridge-E, qui introduisent le socket LGA 2011, sont définitivement repoussés au début de l'année 2012. Dotés de quatre à six cœurs, ils embarquent de 10 à 15 Mo de mémoire cache L3 et s'accompagnent du nouveau chipset X79 qui supporte 14 lignes SATA. Il semblerait qu'Intel vise là encore le marché haut de gamme, en particulier celui des serveurs d'entreprise. Du côté du grand public, il faut encore ronger son frein et attendre le début de l'année 2012 pour voir débarquer les premiers CPU de l'architecture Ivy Bridge. Gravés en 22 nm et compatibles avec le socket LGA 1155, ceux-ci se sont brièvement exposés sur internet durant l'été et de premiers benchmarks ont circulé. Le premier prototype fonctionnel est un double cœur cadencé à 1,8 GHz qui obtient un score de 278 sous CPUMark99 et de 1,81 sous CineBench R11.5 – des résultats parfaitement en adéquation avec les Sandy Bridge actuels, qui laissent bien entrevoir une amélioration des performances de l'ordre de 20 % à plus haute fréquence. Avec une consommation électrique modérée, ces processeurs pourraient bien renforcer la mainmise d'Intel sur ce marché et convaincre les indécis de laisser le temps à l'architecture Bulldozer d'AMD de gagner en maturité.

Site : www.intel.com

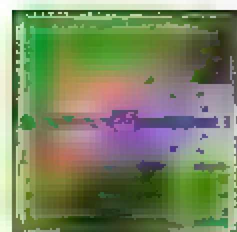
> Le premier prototype fonctionnel d'Ivy Bridge est un double cœur cadencé à 1,8 GHz.



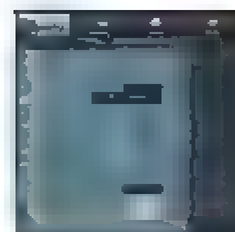
Mooly Eden, vice-président d'Intel, tient dans ses bras le Saint-Graal : le premier wafer des CPU Ivy Bridge gravés en 22 nm.



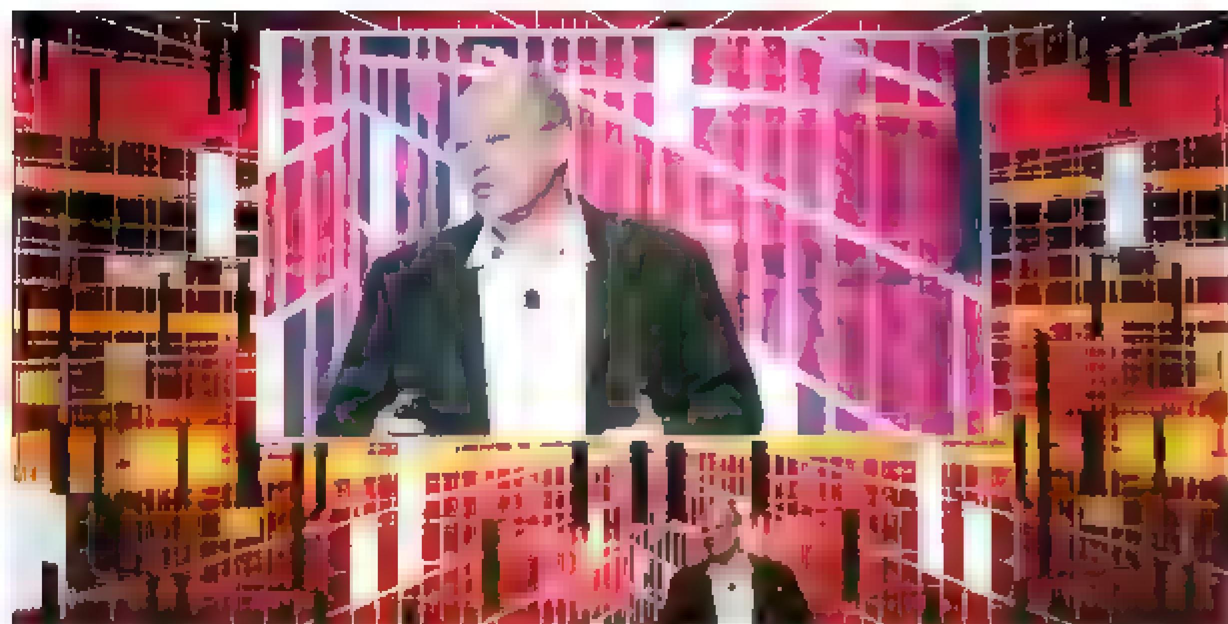
ACTUALITÉS 90
Le point sur Intel avec les CPU Ivy Bridge, les GPU Kepler et Southern Islands Nvidia et AMD et un casque au look surnaturel.



TESTS 92
L'APU A8-3850 d'AMD, qui combine CPU et GPU sur un même die, un SSD ultra-hautes performances signé OWC.



PRATIQUE 94
Comment installer de la mémoire overclocking en tongs et bermuda ? Notre mode d'emploi exclusif



Les prochaines cartes graphiques s'esquissent ■ Le Kepler de Nvidia et le Southern Islands d'AMD

L'heure du troisième round a sonné

Après plus de 18 mois d'affrontements féroces qui ont vu fleurir une immense variété de cartes graphiques compatibles DirectX 11, les deux éternels rivaux du secteur semblaient avoir pris une pause bien méritée. En dehors de l'apparition progressive de modèles davantage orientés vers l'entrée de gamme, comme la GeForce GTX 550 Ti par exemple, un calme plat semblait régner ; mais c'est mal connaître Nvidia et AMD qui, en coulisse, affûtent déjà les prochaines versions de leur GPU. Du côté de la firme au caméléon, on annonce le successeur de la puce Fermi au tout début de l'année 2012 : le GPU Kepler, gravé pour la première fois en 28 nanomètres par TSMC, semble avoir été validé en interne. Le fondeur évoque des performances trois à quatre fois supérieures à l'architecture Fermi, pour un TDP de 250 Watts.

Du côté de Sunnyvale, même son de cloche et technologie en tout point comparable : également pressées par TSMC en 28 nm, les futures puces répondant au nom de code Southern Islands devraient voir le jour au début de l'année prochaine. La gamme Tahiti Pro et Tahiti XT remplacerait les Radeon HD 6970 et 6950, tandis qu'on pressent une nouvelle version du bi-GPU, sous le nom de New Zealand. La balle semble désormais dans le camp de TSMC, qui devra rééquilibrer ses capacités de production en conséquence.

Site : www.amd.com

SHOPPING

Un casque vampirisé

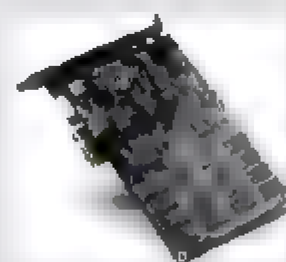
BRÈVES

Le Light Peak selon Sony



Nous étions déjà revenus sur la technologie Light Peak/Thunderbolt mise en place par Intel et Apple. Dans la veine de l'USB 3, ce type de connecteur offre un débit démentiel de l'ordre de 10 Gbps (4,8 Gbps pour l'USB 3.0). Sony la détourne pour sa gamme de portables Sony Vaio Z : un dock externe communique par ce biais pour alimenter un lecteur de Blu-ray et une Radeon HD 6650 m.

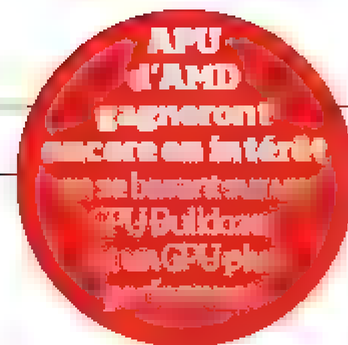
Le RevoDrive passe la troisième



Largement plébiscité par les adeptes des SSD, le RevoDrive X2 d'OCZ s'est déjà illustré par ses débits remarquables en lecture et écriture. Afin de le pousser plus loin encore, le constructeur s'apprête à commercialiser le RevoDrive 3 X2 : quatre contrôleurs SandForce SF-2281 sont configurés en RAID-0 pour des performances démentielles : 1,5 Go/s en lecture et 1,25 Go/s en écriture séquentielles

Une GeForce GTX 580 mobile

Qu'on le veuille ou non, de nombreux constructeurs mettent en avant le jeu vidéo sur PC portable, et Nvidia a bien compris l'intérêt de s'engouffrer dans un tel marché. La GeForce GTX 580M s'impose d'emblée comme le GPU mobile le plus puissant du moment : il s'articule autour de la même puce GF114 que la GTX 485M et se voit cadencé à 620 MHz, avec une mémoire GDDR5 à 1500 MHz.



Constructeur AMD
Cores/Threads 4/4
Fréquence de base 2,9 GHz
Fréquence GPU 600 MHz
Gravure 32 nm
Puce graphique AMD Radeon HD 6550D
[illegible]
Socket FM1
Site www.amd.com
Prix 124 euros

EN RÉSUMÉ

L'APU Llano constitue une bonne solution pour des PC Media Center ou de modestes configurations, même s'il souffre encore d'un positionnement [illegible]

PLUS [illegible]
- Gravure en 32 nm
- Compatibilité DirectX 11 du GPU
- Une gamme qui aura bousculé le marché !

MOINS [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Deux gros concurrents

VERDICT 14/20

AMD A8-3850 ■ Les APU d'AMD débarquent

Le seigneur des Llano

AMD finalise enfin son lointain projet ayant motivé le rachat du constructeur ATI, il y a près de cinq ans déjà : en commercialisant ses premiers APU Llano, le fondeur conjugue l'architecture K10.5 de ses CPU Athlon II et Phenom II avec un bon GPU, de la trempe d'une Radeon HD 5670.
L'objectif est clairement de diversifier son offre et de proposer un véritable contrepoint aux processeurs Intel embarquant un circuit graphique, comme le Core i3-2105 (128 euros) afin de soutenir un usage polyvalent à moindre frais.
Sur le plan technologique, c'est une franche réussite : les puces Llano signent l'avènement de la gravure en 32 nm chez AMD et font reposer sur le même die le CPU et le GPU, ce dernier étant compatible DirectX 11. Pour l'occasion, le GPU de l'A8-3850 répond au nom de code Radeon HD 6550D et voit sa fréquence cadencée à 600 MHz. C'est l'un des plus grands atouts de cette gamme de produits : le GPU supplante très largement le HD 3000 intégré aux puces d'Intel, sans toutefois prétendre à des performances décoiffantes. Mais avec une fréquence de 2,9 GHz sans mode Turbo ni HyperThreading, l'APU se fait bousculer par le Core i3-2105 (3,1 GHz) qui, s'il présente deux fois moins de cœurs et s'avère donc moins performant dans les applications multithreads, reste plus à l'aise dans les jeux vidéo. Côté tarif, il se fait directement concurrencer par le Phenom II X4 970 (3,5 GHz, 116 euros) même s'il faudra lui adjoindre une carte graphique. Un positionnement délicat mais un avenir radieux pour les configurations à petit budget !

> « Les APU Llano introduisent au passage un nouveau socket, le FM1. »

Constructeur OWC
Interface SATA III SATA II
Type de mémoire MLC
Gravure 25 nm
Capacité 240 Go
Format 2,5 pouces
Débit lecture 554 Mo/s
Débit écriture 507 Mo/s
Site www.macsales.com
Prix 385 euros

EN RÉSUMÉ

Affichant de hautes performances, le Mercury Extreme Pro 6G s'impose comme l'un des modèles au meilleur rapport qualité/prix du marché. La consommation électrique est très légère : 2 W au repos.

PLUS
- Les excellentes performances
- La consommation électrique
- Le rapport qualité/prix

MOINS
- Le tarif de la version 480 Go
- Disponibilité en boutique
- Pas de modèle 64 Go après plancher

VERDICT 16/20



OWC Mercury Extreme Pro 6G 240 Go

Grand débit en lecture et écriture

Basé sur un contrôleur mémoire SandForce SF-2281 et de la mémoire flash de type MLC gravée en 25 nm, le Mercury Extreme Pro 6G d'OWC affiche d'excellentes performances qui justifient pleinement son tarif : comptez un débit de 554 Mo/s en lecture et de 507 Mo/s en écriture, sur une interface SATA III. De quoi rivaliser avec les meilleurs modèles du marché, à un tarif plutôt alléchant pour le grand public ! Notez à ce titre que le modèle de 120 Go, à 225 euros, présente l'un des meilleurs rapports qualité/prix du moment.

Constructeur Xigmatec
Modèle Elysium
Châssis Acier
Ventilation 2 x 120 mm + 1 x 140 mm + 1 x 200 mm
Baies externes 12 x 5,25"
Baies internes 8 x 3,5"
Poids 15,5 kg
Dimensions 663x618x230 mm
Site www.xigmatek.com
Prix 160 euros

EN RÉSUMÉ

Immense, l'Elysium vous permet d'envisager les configurations les plus folles et jouit d'une très bonne finition.

PLUS
- Espace disponible
- Câble-management
- Qualité de la ventilation

MOINS
- Cages de disques durs moyennes
- Pas d'adaptateur 3,5" baies externes
- Bandeau peu limité

VERDICT 16/20



Xigmatek Elysium Boîtier E-ATX pour configurations extrêmes

Un palais pour votre PC

Avec son look robuste et son très large volume, l'Elysium est un boîtier E-ATX de choix pour toutes les configurations de hardcore gamers. S'articulant autour d'un châssis en acier, il est particulièrement lourd (15,5 kg) mais réduit considérablement les nuisances sonores. On apprécie son aspect modulaire, notamment au niveau de sa ventilation ou de ses dix baies 5,25 pouces, ainsi que son cable-management et son excellent rapport qualité/prix. De quoi profiter d'une place phénoménale, sans débourser une somme inouïe.

UTILITAIRES

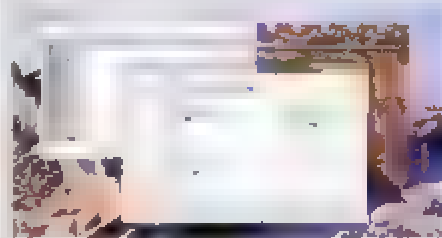
Driver Magician 3.77

À travers une interface épurée, cette application sert un objectif simple : regrouper dans une archive unique l'ensemble des pilotes de vos composants, afin de les restaurer en un clic après la réinstallation de Windows. Les pilotes intégrés à Windows et ceux téléchargés manuellement sont clairement distingués. Efficace !
Site : www.drivermagician.com



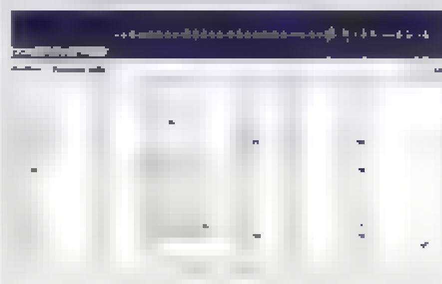
Z-Cron 4.8

Instaurez-vous des règles de tâches planifiées à travers le Centre de maintenance de Windows 7 ? Si ce n'est pas le cas ou si l'ergonomie de cet outil ne vous convainc pas, vous avez tout intérêt à adopter Z-Cron. Une série de modules prêts à l'emploi vous simplifie la tâche et vous programmez ainsi des sauvegardes automatiques ou la désactivation de services.
Site : www.z-cron.com



Process Lasso 5.0

Très complet, cet utilitaire dresse automatiquement des priorités parmi les processus en cours d'exécution sur votre machine. Vous améliorez ainsi globalement sa réactivité, en particulier lorsque vous lancez une partie de jeux vidéo. On apprécie aussi les larges possibilités de personnalisation, avec l'allocation d'un cœur spécifique à une tâche.
Site : www.bitsum.com



Installer de la mémoire overclocking

Difficile de passer de nos jours au travers de la mémoire overclocking. Les constructeurs en raffolent pour nous vendre leurs barrettes plus chères. Problème principal : elles peuvent être complexes à configurer...

DURÉE
30 minutes

NIVEAU
✓ Intermédiaire

MATÉRIEL
✓ Nouvelle mémoire
✓ alimentation

Si généralement nous adorons tout ce qui touche de près ou de loin à l'overclocking, la mémoire fait exception. Là où l'overclocking permet d'aller plus loin que les spécifications officielles, quand il s'agit de mémoire, c'est le contraire. Les fabricants nous vendent de la mémoire « certifiée » pour être overclockable à une fréquence donnée. Pire, lorsque vous branchez ces barrettes dans votre machine, elles ne se lanceront pas à la fréquence pour laquelle elles vous ont été vendues.

Une histoire de SPD

Le démarrage d'un PC nous semble quelque chose de banal, on appuie sur le bouton et d'un coup tout s'anime. Mais en pratique il se passe beaucoup de choses entre le temps où le bouton est enfoncé et celui ou un signal apparaît à l'écran. La carte mère doit initialiser tous les composants de votre machine, à savoir le processeur, la mémoire, et votre carte graphique. Pour savoir ce que permettent vos barrettes mémoire, la carte mère n'y va pas à tâtons. Au contraire, il y a un protocole qui permet de décrire la procédure : le SPD. Il s'agit d'un petit tableau à l'intérieur des barrettes mémoires qui indique les fréquences à laquelle peut tourner votre mémoire. Mais pas seulement, car au-delà de la fréquence, il y a tout un tas de paramètres à régler qui jouent sur la latence. Pour rappel, on peut comparer la fréquence mémoire au débit de votre robinet d'eau chaude. Plus il est rapide et plus vous remplirez votre évier rapidement. La latence à l'inverse est le temps nécessaire à ce que l'eau devienne réellement chaude au robinet.

> « Les fabricants nous vendent de la mémoire "certifiée" pour être overclockable. »

Et de tension !

Le réglage de ces paramètres n'est pas du tout optionnel : si l'on configure mal la latence, la machine ne démarrera tout simplement pas. C'est pour cela que lorsque l'on branche de la mémoire overclocking, la carte mère fait généralement dans la prudence. L'autre problème tient au fait que ces barrettes n'atteignent leur fréquence maximale qu'à une tension donnée. La DDR3 fonctionne par exemple à 1.5 volt par défaut, mais nombre de barrettes requièrent 1.65. Il faudra donc penser à changer ces paramètres également dans le BIOS sous peine de ne plus voir sa machine démarrer. Mais si cela arrive, pas de panique : la plupart des cartes mères sont capables de détecter ces problèmes. Éteignez votre machine (en maintenant le bouton appuyé 3/5 secondes pour forcer l'extinction) et redémarrez. Répétez éventuellement deux à trois fois l'opération, la machine devrait redémarrer dans des paramètres par défaut. Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas un souci, il faudra simplement réinitialiser le BIOS. Une opération que l'on vous décrit en bas de la page à droite.

C_WIZ

PAS À PAS

1/ Une fois votre machine éteinte, retirez vos anciennes barrettes et remplacez-les par les nouvelles.

2/ Démarrez votre machine, la carte mère lancera la mémoire à des fréquences normales. Lancez CPU-Z et ouvrez l'onglet « SPD ».

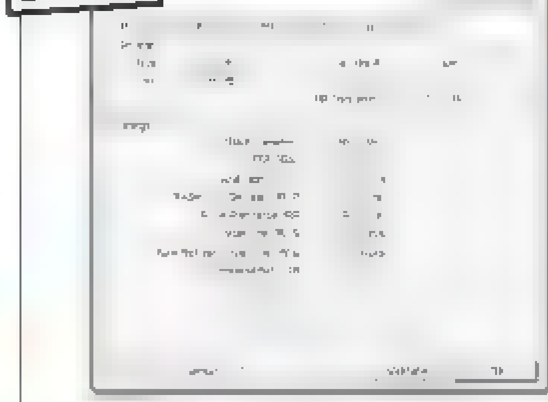
3/ La dernière colonne (à droite) doit indiquer des valeurs qui correspondent à ce que vous pouvez lire sur l'emballage. Notez toutes les valeurs sur un papier.

4/ Redémarrez votre machine et rendez-vous dans le BIOS pour changer les paramètres de timings.

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



3 points clés

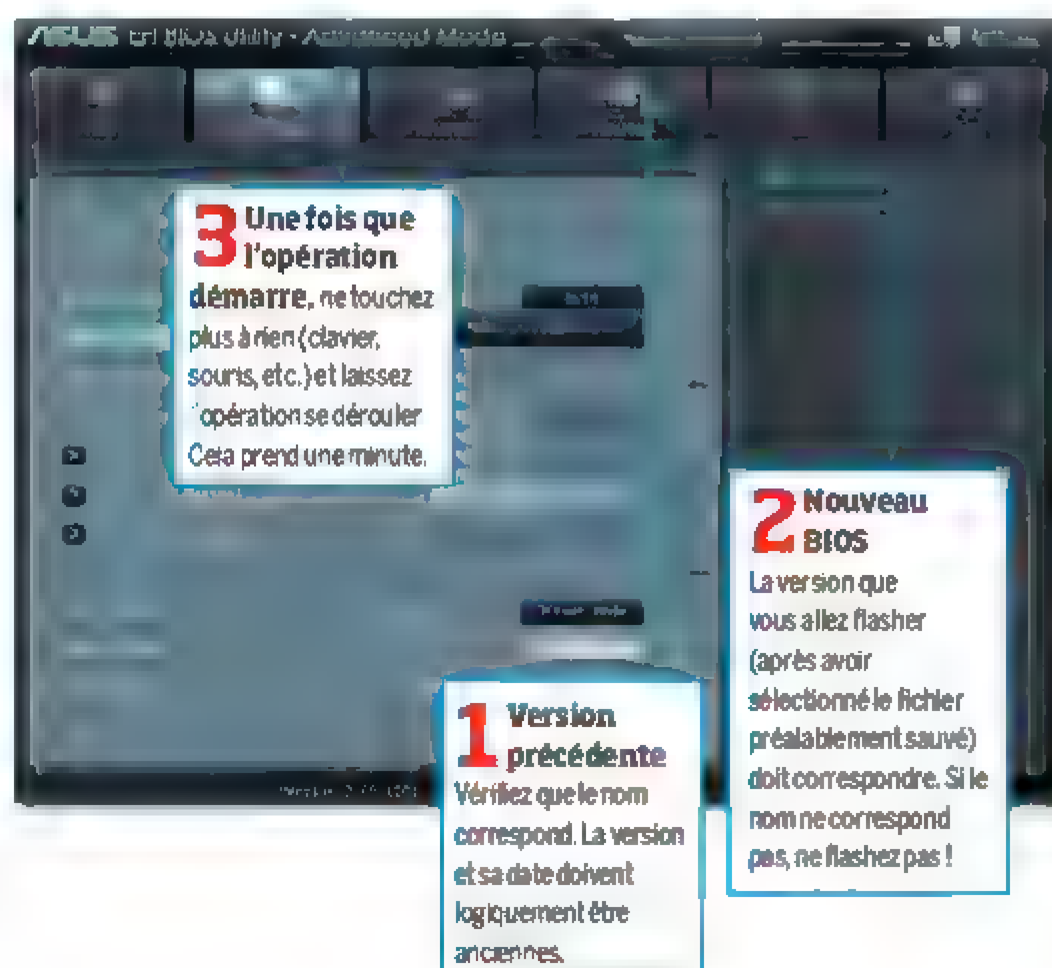
Régler les paramètres manuellement

L'opération se déroule en deux temps, il faut d'abord changer la fréquence et la tension, puis les timings. Vous trouverez ces valeurs dans les options d'overclocking du BIOS de votre carte mère, le manuel peut vous guider.

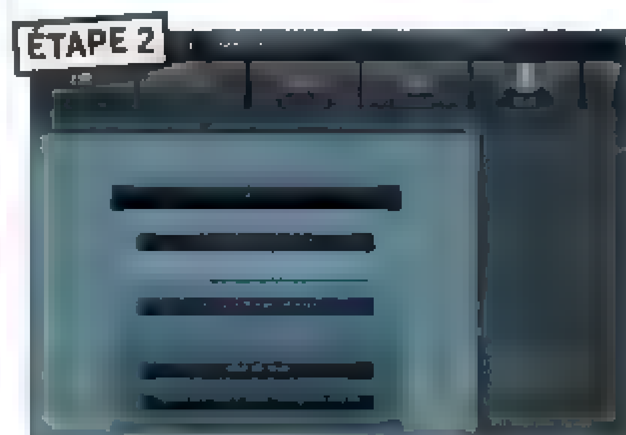
1/ Sur la première page, réglez la fréquence ainsi que la tension de la mémoire (DRAM Voltage).

2/ Validez les réglages, et redémarrez votre machine. Retournez dans le BIOS.

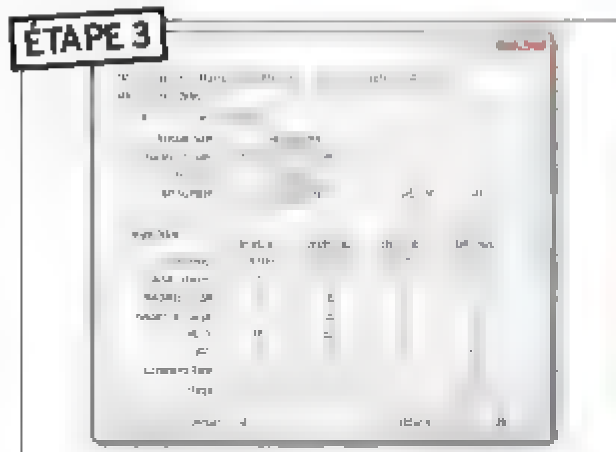
3/ Cherchez la page DRAM timings et réglez les paramètres comme indiqué à gauche.

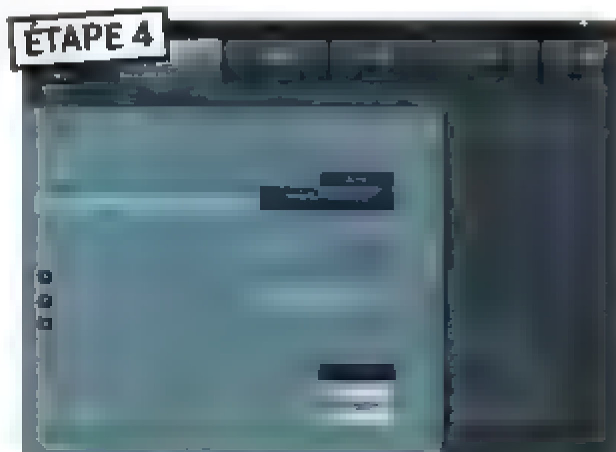












À RETENIR

Étant donné qu'il est nécessaire de réinitialiser les réglages du BIOS, il est important de noter certains réglages. Le plus important est le mode du contrôleur de disque dur. Si vous réinstallez Windows, assurez-vous après le reboot de le régler en « AHCI » avant d'installer Windows 7. Si vous comptez réutiliser votre Windows, notez bien le mode que vous aviez (possiblement IDE) et assurez-vous de remettre le même mode après le flashage du BIOS, sous peine d'avoir un écran bleu au redémarrage de Windows. Enfin lors d'une réinstallation de Windows 7, vous sélectionnerez oui pour l'option « PnP OS ». L'installation sera plus rapide.

TOP HARD

Les AMD FX sortiront-ils avant Windows 8 ? Parce que maintenant que Duke Nukem Forever est sorti, il va falloir que l'on revoie nos clichés sur les retards interminables ! Quand Yavin ne mangera plus de frites ?

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Le choix des composants haut de gamme est le plus complexe. Tout le monde en veut à votre porte-monnaie, on se concentre donc sur les points importants pour l'expérience en jeu !

MILIEU DE GAMME

Avec des renouvellements de gamme que l'on n'attend peut-être pas avant la fin de l'année, au mieux, les cartes graphiques milieu de gamme vont rester un bon investissement !

ENTRÉE DE GAMME

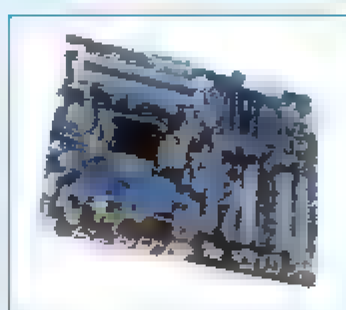
Attention au processeur dans l'entrée de gamme, de nombreux modèles peu chers ne sont pas dédiés aux joueurs. Les baisses de prix d'AMD nous permettent le luxe cependant !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE

P8P67

On passera rapidement sur les cartes mères Z68 qui n'apportent rien pour les joueurs. Les cartes mères P67 restent la référence et la P8P67 d'Asus notre préférée. Stabilité, simplicité pour la configuration de la mémoire, BIOS convivial, elle a tout pour elle, même le prix !

Prix Environ 280 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com



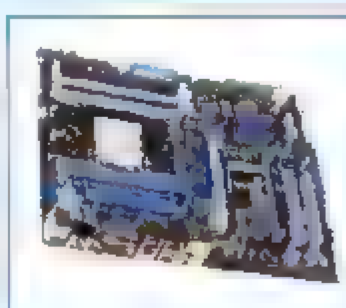
LE PROCESSEUR

Core i7 2600K

Aucune raison d'acheter autre chose, le 2600K reste ce qui se fait de mieux. Les FX d'AMD sont toujours en attente et on espère les voir arriver pour la rentrée. Le 32 nm d'AMD est prometteur, même s'il aura mis du temps à monter en puissance. N'attendez pas de baisse de prix avant.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com

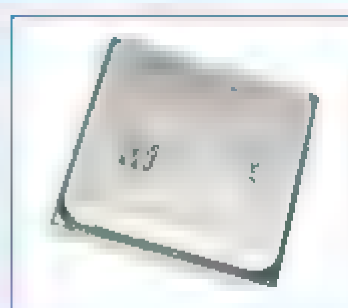


LA CARTE MÈRE

M4A89TD Pro

Les cartes mères AM3 resteront compatibles avec les premières fournées d'Athlon FX. Cependant, si vous n'êtes pas particulièrement pressé, on vous suggère fortement d'attendre encore un petit peu. Profitez des beaux jours, la rentrée arrivera vite.

Prix Environ 150 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.6 GHz
Site www.amd.com



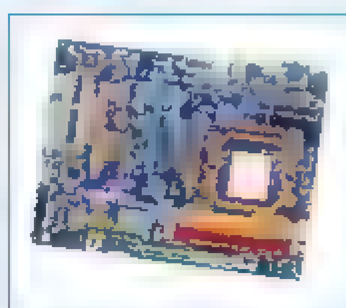
LE PROCESSEUR

Phenom II X4 975 BE

La dégringolade des prix continue avec un Phenom II 975 bradé au prix du 970 qui disparaît petit à petit du catalogue. AMD écoule ses stocks avant le débarquement des FX, mais attention à la compétition interne : à quel prix seront vendus les FX et pour quel niveau de performances ?

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw

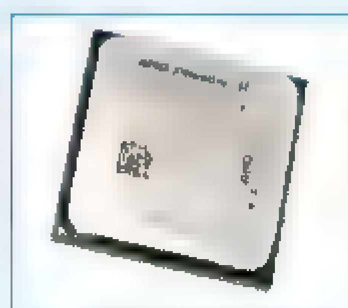


LA CARTE MÈRE

MA785G-UD3H

Sans aucune surprise, les APU AMD A-Series n'ont rien pour les joueurs. Le niveau de performance reste trop bas pour un joueur un tant soit peu sérieux qui fera mieux pour un prix équivalent. Une carte mère AM3 premier prix comme cette Gigabyte suffira amplement.

Prix Environ 120 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



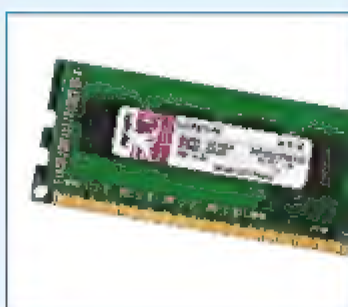
LE PROCESSEUR

Phenom II X4 965

Un prix scandaleusement bas pour ce Phenom II 965 qui trônait. Il n'y a pas longtemps dans nos configurations milieu de gamme. Rapide, overclockable, son rapport qualité/prix est à la limite de l'indécence. Aucune raison de regarder ailleurs, Intel n'a rien d'aussi compétitif à ce prix

BUDGET 970 €

Prix Environ 40 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Si l'envie vous prend, vous pouvez regarder du côté de la mémoire 1600 MHz, le prix est relativement identique mais le gain de performances sera très mince. Pensez à un kit 2 x 4 Go de Ram, cela peut être pratique côté multimédia/internet. En jeu, le 32 bit nous limite toujours.

Prix Environ 200 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
M4

Le M4 est la référence des SSD aujourd'hui, avec un rapport qualité prix excellent. N'oubliez pas d'activer l'AHCI dans le BIOS de votre carte mère avant d'installer Windows. Quant à l'installation des pilotes Intel RST, c'est optionnel. Les résultats varient, à vous de juger. Nous, on fait sans !

Prix Environ 300 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1280 Mo GDDR5
Site www.nvidia.com

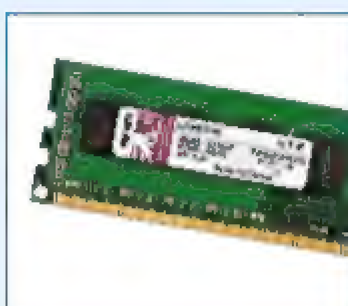


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

La GeForce GTX 570 reste une excellente carte haut de gamme et abordable. On la préfère à la HD 6970 de référence pour son silence, mais attention : nombre de constructeurs sortent des modèles « cheap » avec un ventilateur au milieu de la carte. Évitez ces versions plus bruyantes !

BUDGET 615 €

Prix Environ 40 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Si l'on peut se poser la question de changer de mémoire pour un Core i7, en ce qui concerne l'architecture K10.5 d'AMD, celle utilisée par les Phenom II, il n'y a pas de débat. Passé 1066, les gains sont nuls dans les jeux et les rares applications ou la mémoire peut être un facteur limitant.

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Le Caviar Black reste ce qui se fait de mieux si vous n'avez pas de budget pour un SSD et que vous ne voulez pas vous assassiner les oreilles avec un onéreux Velociraptor. Les modèles 2 To ont gagné en fiabilité si jamais vous avez besoin d'encore plus de place.

Prix Environ 215 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6950 1 Go

La version 1 Go de la Radeon HD 6950 reste un très bon investissement, d'autant que l'on peut la trouver sur internet pour moins de 200 euros. Aller au-delà d'un Go de mémoire n'a qu'un intérêt très limité, sauf si vous utilisez un écran 27/30 pouces en 2560 par 1600.

BUDGET 450 €

Prix Environ 40 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

N'oubliez pas que la version 64 bit de Windows 7 est fortement conseillée sur les nouvelles machines. La présence du 64 bit permet une meilleure gestion de la mémoire, y compris avec les applications 32 bits comme le sont la majorité des jeux. Windows 32 bits, c'est désuet !

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

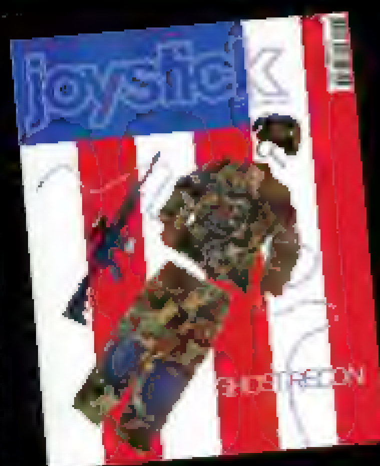
Même si son prix est un peu plus élevé, le Caviar Black mérite que l'on s'intéresse à lui dans l'entrée de gamme. Avec plus de chargements durant les scènes de jeux, un disque dur rapide n'est pas un luxe. D'autres modèles 7200 tours sont disponibles pour les budgets serrés.

Prix Environ 150 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Les GeForce GTX 460 1 Go commencent à se faire de plus en plus rares, mais l'on en trouve encore quelques-unes. Attention à ne pas acheter le modèle 768 Mo de mémoire, significativement moins performant que sa grande sœur. À défaut, les HD 6870 sont elles aussi bradées.



DÉCEMBRE 2001

ET POKE ET PEEK

Mon professionnalisme n'ayant aucune limite, je vous écris depuis mon lieu de vacances, les pieds encore mouillés, les muscles dorés par le soleil... Bon, OK, j'avoue tout, il fait trop chaud pour rester dehors... alors autant nerder devant le PC !

Le numéro de décembre est un des plus agréables à écrire, car il sent bon la dinde et les marrons chauds. Il fourmille aussi de beaux produits qui se retrouveront sous le sapin autour de la fin du mois... Tiens, il n'était pas là ce foutu sapin, hier ? Et c'est quoi cette ignoble guirlande ? C'est toi, chérie ? Bon, peu importe ! Le sujet de ce numéro 132 est un test, un gros test, celui du shooter tactique Ghost Recon, de Red Storm. Six pages signées Ackboo qui nous dit que le descendant de Rogue Spear a pas mal de défauts (IA, réal, interface), mais mérite quand même un joli 89. On est comme ça, à Joystick, on aime râler même quand c'est bien !



ET UNE CHÂTAIGNE DANS TA FACE !

L'autre gros test du mois (même s'ils étaient un peu tous gros en pagination à l'époque) est le RTS japonisant d'Ed del Castillo (le mec qui a ensuite développé Rise of the Argonauts... WTF ?). Là encore, c'est Ackboo qui s'y colle et le monsieur m'a tellement rappelé de bons souvenirs (une note de 91/100) que j'ai pris un peu de mon après-midi pour essayer de le récupérer. Bon, pour la petite histoire, je n'y suis pas arrivé, mais ça ne change rien à la qualité du titre. Qualités que n'avaient pas d'ailleurs, les autres RTS testés dans ce numéro, d'Empire Earth, qui récolte un décevant 85 (au vu de ses ambitions), à Star Wars: Galactic Battlegrounds, ce clone d'Age of Kings qui culmine à un petit 70. À côté de ça, vous trouviez un bon Aliens versus Predator 2, un encore plus bon Flight Simulator 2002 et un encore encore plus bon (super bon celui-là) IL-2 Sturmovik. Je vous passe les autres, parce qu'il y a en un paquet.

GLOIRE AUX MMOS

Très intéressante, cette double page où on nous explique pourquoi les écrans LCD sont encore à la ramasse (résolution fixe, temps de réponse des cristaux liquides pas assez élevé). C'est tout juste si je n'avais pas oublié le bon vieux CRT, perso ; le temps passe vraiment trop vite. Et en particulier si vous scotchiez comme des milliers et des milliers de nerds sur les MMORPG de l'époque, qui pullulent comme des fourmis dans un pot de glace Häagen-Dazs (c'est du vécu). Je me rends compte que sans World of Warcraft, on était quand même vachement plus enthousiaste en 2001, et on ne disait pas : « Euh, encore un WoW-Like » ou « C'est original mais ça va faire un four ! ». Toujours est-il que Wanda ressort enthousiasmée comme quatre de son entrevue avec les dévs de Ryzom. Ce numéro se termine par une excellente preview du Fahrenheit de Quantic Dreams (sorti en 2005 !!), qui a retourné le cerveau de Fishbone. C'est vrai que c'était fort ! D'ailleurs, si un lecteur veut bien m'envoyer une PS3 avec un Heavy Rain, ce serait super sympa. Allez, comme moi aussi je suis sympa, je vous laisse jusqu'au numéro de décembre 2011.

SUNDIN



Farhenheit ; la classe à la française. 9/10 dans Joystick.



Ghost Recon : premier épisode d'une série qui perdure.